

ČTRNÁCTIDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER

2.6.95

Kč 24,-

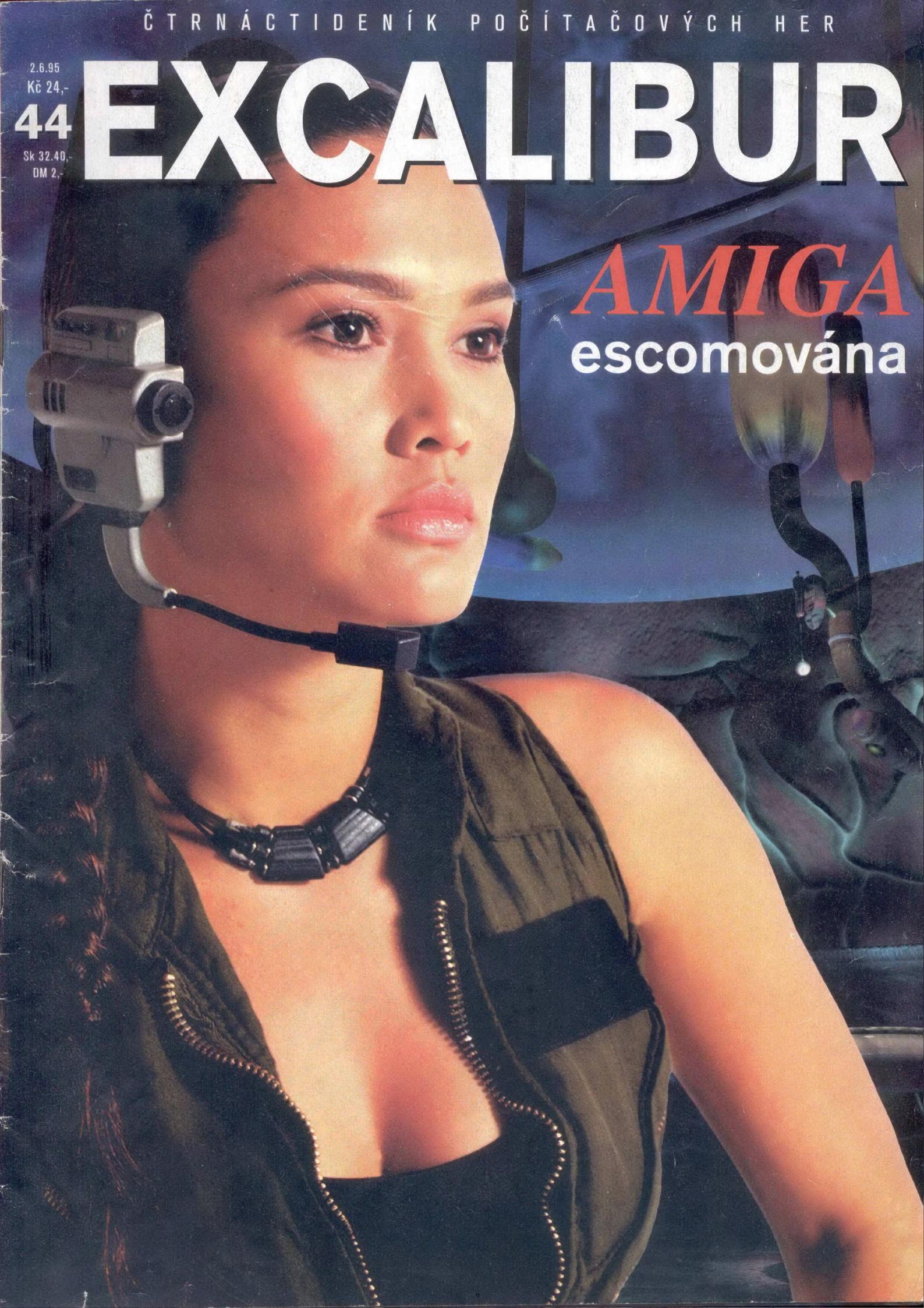
44

Sk 32.40,-

DM 2,-

# EXCALIBUR

**AMIGA**  
escomována



# 1 STARŠÍ ČÍSLO ZA 15 KČ!

11



cena 24 Kč

12



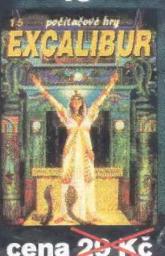
cena 24 Kč

13



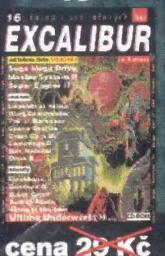
cena 24 Kč

15



cena 29 Kč

16



cena 29 Kč

17



cena 29 Kč

19



cena 29 Kč

20



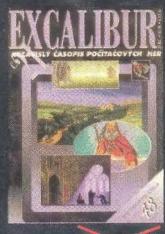
cena 29 Kč

20 +



cena 8 Kč

21



cena 29 Kč

22



cena 29 Kč

23



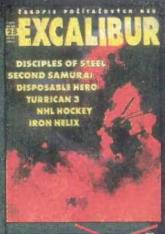
cena 39 Kč

24



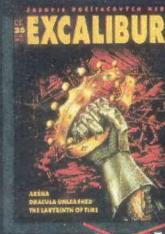
cena 29 Kč

25



cena 24 Kč

26



cena 24 Kč

27



cena 24 Kč

28



cena 24 Kč

29



cena 24 Kč

30



cena 24 Kč

31



cena 24 Kč

32



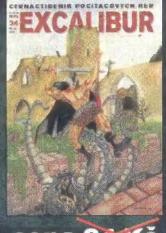
cena 24 Kč

33



cena 24 Kč

34



cena 24 Kč

35



cena 24 Kč

36



cena 24 Kč

37



cena 24 Kč

38



cena 24 Kč

39



cena 24 Kč

40



cena 24 Kč

41



cena 24 Kč

42



cena 24 Kč

43



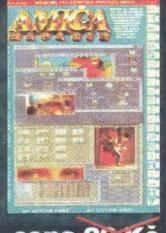
cena 24 Kč

3



cena 29 Kč

4



cena 29 Kč

5



cena 29 Kč

6



cena 29 Kč

8



cena 29 Kč

výdej v září 1995

NA SLOŽENKU TYPU C (K DOSTÁNÍ NA POŠTĚ) NAPIŠTE ADRESÁTA: PCP, BOX 414, 111 21 PRAHA 1. ČITELNĚ VYPLŇTE ADRESU, NA KTEROU CHCETE ČASOPISY ZASÍLAT (VČETNĚ PSČ). NA ZADNÍ STRANU „ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE“ SROZUMITLIVĚ A ČITELNĚ NAPIŠTE, JAKÁ ČÍSLA SI PŘEDPLÁCÍTE, VYNÁSOBTE JEJICH POČET CE-NOU, SEČTĚTE A ZAPLAŤTE NA NEJBЛИŽŠÍ POŠTĚ. KONTROLNÍ ÚSTŘIŽEK SI PONECHTE. DO 28 DNŮ PO ZAPLACENÍ SLOŽENKY OBDRŽÍTE OBJEDNÁNÁ ČÍSLA, KTERÁ MÁME K DISPOZICI, POŠTOU NA VÁMI UVEDENOU ADRESU. ČASOPISY NEZASÍLÁME NA DOBÍRKU. INFORMACE NA TEL: 02 / 66 71 23 15 OD 9. DO 15. HOD.

# O B S A H

## RUBRIKY

DOPISY .....	6
OBSAH .....	3
KALEIDOSKOP .....	4
AMIGA POKRAČUJE .....	3
JRC POSILUJE .....	3
COVER CD - PC .....	6
PLAKÁT .....	16-17

## RECENZE

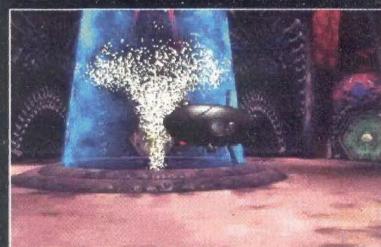
ALL NEW WORLDS OF LEMMINGS .....	20
ART & LETTERS SPACEAGE .....	23
CARRIERS AT WAR II .....	22
CYBER MAN .....	28
DISCWORLD .....	10
FIFA SOCCER .....	27
FIRST ENCOUNTERS .....	12
H.E.R.O. .....	26
KA - 50 HOKUM .....	13
OVERLORD .....	24
RALLY CHAMPIONSHIP .....	21
RUFF'N'TUMBLE .....	14
SUBWAR 2050 .....	24
TANK X STUFF .....	28
THE DAEDALUS ENCOUNTER .....	8
THE LEGEND OF KYRANDIA III .....	19
TOWERS .....	26
TRICK OR TREAT .....	27
UFO - ENEMY UNKNOWN .....	25
X-COM, TERROR FROM THE DEEP .....	11

## NÁVODY

ONE MUST FALL 2097 .....	29
--------------------------	----

## INZERCE

GAMES WORLD .....	30
JRC .....	30
PC - SALON .....	31
PROCA .....	15
PROXIMA .....	31
RIKI .....	31
ULTRASOFT .....	2, 32
VOCHOZKA TRADING .....	30
ŘÁDKOVÁ INZERCE .....	18



## Výroba počítačů AMIGA bude pokračovat

ESCOM AG získala na aukci v New Yorku veškerá práva skupiny Commodore. Transakce zahrnuje veškerá práva na duševní vlastnictví, technologii, ochrannou známku a patenty Commodore a Amiga. Technologie skupiny firem Commodore, které se pro špatné vedení dostaly do likvidace, patří v odborných kruzích ke klíčové technologii pro budoucí multimediální trhy.

ESCOM se chce stát získáním těchto firem předním dodavatelem multimediálních technologií pro koncové zákazníky. ESCOM zamýšlí znova zavést známé a úspěšné výrobky pod značkovým označením Commodore a Amiga. Počítače Commodore budou přes zavedené distribuční sítě i v masovém prodeji nabízeny na celém světě. Později plánuje ESCOM znova oživit legendární Commodore C64 pro trhy ve východní Evropě. Také produkce a odbyt počítačů Amiga 4000, 1200 a 600 bude znova zahájena.

Paralelně s těmito aktivitami pracuje ESCOM na integraci technologie Amiga a klasického PC. Pro koncového uživatele plánuje ESCOM v blízké budoucnosti nabídku PC karet, které umožní multimediální funkce nástupců Amiga v oblastech audio a video na obvyklých personálních počítačích.

Se speciálním Amiga TV Setup-Boxem sleduje ESCOM cíl úspěšně zahájit postup na budoucích trzích interaktivní televize. S firmou Tianjin Family - Used Multimedia Co. Ltd. uzavřel ESCOM licenční ujednání o výrobě a prodeji počítačů Amiga. Tato firma se v roce 1994 1 milionem prodaných počítačů stala vedoucím výrobcem 16-bitových přístrojů a patří k největším odbytovým organizacím v Číně. Tam se odhaduje téměř 80% podíl této firmy na trhu. Pomocí tohoto čínského partnera si ESCOM zpřístupnil nejdůležitější a nejrychleji rostoucí trhy pro Commodore-produkty.

Současně se jedná s vedoucími distributory na Dálném Východě a v USA a také o dalších licenčních smlouvách, které technologiím Commodore a Amiga otevřou cestu na světové trhy. -ESCOM CS a.s.- ■

## Firma JRC posiluje své pozice na trhu

Měsíčník počítačových her LEVEL, který vydávala firma PCP, odkoupil známý podnikatel ing. Pavláček, majitel firmy JRC. Jak nám sdělil pan Pavláček, doufá, že mu LEVEL pomůže k získání většího podílu firmy JRC na trhu, zejména ve srovnání se svým největším konkurentem v oblasti distribuce her, firmou VISION (časopis SCORE).

Také představitel firmy GAMES WORLD pan Mrňa se nechal slyšet, že by rád vydával vlastní časopis. Čtenáři se tedy mají na co těšit.

Pan M. Ludvík, předchozí vydavatel LEVELU, nám k celé transakci sdělil, že časopis LEVEL byl značně ztrátový, avšak nevylučuje jeho budoucí úspěch. Jak nám prozradil nový ředitel vydavatelství P. Twrdý, finanční prostředky, získané prodejem, budou použity pro několik drobných vylepšení EXCALIBURU. -ml- ■

Konec doby temna. Již od pátku **16. června** budete mít možnost *zcela nového zážitku*.

**EXCALIBUR**  
Každý pátek za 19,90 Kč

Guvernérov varuje: Zdravotní pojišťovna nenese odpovědnost za případné záchvaty.

**45**

**REDAKTOR:** Tomáš Mrkvíčka (Hague P. Tickwa), Jan Kleisner (JKL), Václav Provazník (Dolphine), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Genegon), Svatopluk Švec (Wotan), Jakub Šimr (Muddok), Tomáš Jungwirth (Joker), Martin Škorpil (Šnorch), Petr Vochozka (RIP), Stepan Kment (Dawn), Karel Horian (Roger T), Michal Fránek (Mrkoslav Pytlík), Marek Růžička (Marek), Karel Taufman (KaT), Jakub Rezek (Wily), Radek Švarc (Alli), Jan Valenta (Azirek), Jan Horyna (Dracula).

**ADRESA REDAKCE:** PCP, Excalibur, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.

Práva 1. Nevyžádané příspěvky nevracíme.

**GRAFIKA UPRAVA A LAYOUT:** topdesign, studio firmy PCP Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s.

Podávaní novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přípravy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK ČR 5 204, MÍČ 47 129.

**ROZSÍRJUJE:** PNS, soukromi distributori, PC-INFO a JRC.

**PŘEDPLATNÉ A INZERCIE:** PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Tel.: 02/66712315 (pop-9-16 hod.), záznamník + fax: 02/66712316.

**ADMINISTRATIVA:** Hana Hladíková.

**SLOVENSKÁ REPREZENTACE:**

Podávanie nov. zás. povolené RPP - Ba pošta Ba 12 dňa 22.9.1994 č.j. 365/94 a RPP-Ba, č.j. 2157/95-P zo dňa 15.5.1995.

**PŘEDPLATNÉ PRO SR:** ULTRASOFT, tel.: 07/496400

**COPYRIGHT ©** Popular Computer Publishing, 1994.

Všechna práva vyražena. Žádná část nesmí být reproducována, uschovávána v rešeršním systému nebo šířena jakýmkoli způsobem včetně elektronického, mechanického, fotografického či jiného zaznamu bez předchozího písemného svolení vydavatele.

## Inzerce v Excaliburu

Na výzadání zašleme aktuální ceník inzerce.

Tel: 02/66712315 (9-15 hodin), Tel/Fax: 02/66712316

## Kde sehnat starší čísla?

**ALFA COMPUTER,** 28. října 243, Ostrava

**ALFA COMPUTER,** Radniční 27, Hranice na Moravě

**AMIGA INFO,** Šumavská 19, Praha 2

**AMIGA SHOP,** Norská 19, Praha 10

**ARBI COMPUTER,** Železná 119, Ml. Boleslav

**ATLANTIDA,** Slezská 48, Praha 2

**CONSUL,** Palenická 28, Plzeň

**GERARD ELECTRONIC,** U stadionu 1563, Most

**GAMES WORLD,** Vodníčkova 41, Praha 1

**JRC,** Chaloupeckého 1913, Praha 6

**KLUB 602,** Martinská 5, Praha 1

**KRATS,** Staré náměstí 18, Ostrov nad Ohří

**PC SHOP,** Vladislavova 24, Praha 1

**TM COMPUTER,** Náměstí Svobody 3, Frydek - Mistek

**VIDEO URBÁNEK,** Hlavní nádraží, Plzeň

**VOCHOZKA TRADING,** Bolzanova 42, Brno

**BBS,** obchodní dům Korál, Děčín

**COMPUTER LAND,** Povaznická 4, Bratislava

## Předplatné

**Česká republika:** 1 číslo za 18 Kč, 12 čísel za 216 Kč, 24 čísel za 432 Kč, 48 čísel 864 Kč.

**Návod:** Na složenku typu C (obdržíte na poště) napište adresátu: **PCP, box 414, 111 21 Praha 1.** Čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ).

Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce“ srovnatelně a čitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtěte. Zapalte na nejbližší poště. Kontrolní ústřížek si ponechte. Informace o předplatném v ČR na tel. čísle **02/667 123 15.**

**Slovenská republika:** 1 číslo 30 Sk. Adresát: **ULTRASOFT, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15.** Informace o předplatném v SR na tel. čísle **07/496 400.**

# kaleidoskop

Taky vás už napadlo, že by u nás mohly existovat půjčovny her pro domácí konzoly? Nevěřte nikomu, kdo by argumentoval, že by následně klesla jejich prodejnost. Výzkum ze Spojených států ukazuje, že v minulém roce si přibližně 65 % lidí, kteří si cartridge půjčili, hru také zakoupili. Mimo jiné v USA má sit Blockbuster Video snad ve všech svých pobočkách kromě ohromné sekce videokazet i rozsáhlou sekci videoher. Tak co? Ještě jsem žádného podnikavce neinspiroval???

### Sly Stallone

Acclaim se vydává ve stopách Oceanu. Na platformách PC, PC CD-ROM a 32X vydává, nebo připravuje mnoho titulů podle filmů „True Lies“ (Pravdivé lží) s malinkým Arnoldem, „Stargate“ (Hvězdárná brána) podle nové sci-fi s Kurtem Russelem, „Batman Forever“ (Batman navždy) podle ještě nedokončeného třetího Batmana a „Judge Dredd“ (Soudce Dredd) na motivy právě sestříhávaného akčního sci-fi z budoucnosti, v němž hlavní roli pachtí Sly Stallone. Uvidíme, zda-li Acclaim prokáže větší kreativitu než Ocean, který svými konverzemi skoro vždy zklamal. Moc těžké to mit nebudé.

### Virtuální vězení

Od ledna (1995 pochopitelně) mohou účastníci Internetu pravidelně sledovat příběhy detektiva příštího tisíciletí v knize Alexandra Beshera „Rim: A Novel of Virtual Reality“ (Okraj: Novela o virtuální realitě). Ta zatím nebyla vydána na papíre a tak jsou pravidelně dávky na Internetu jedinou

možností, jak si knihu přečíst. Autor je bývalý novinář, který psal články o počítačích a nových technologiích. V té době také načerpal informace, které ve své knize použil. Aby kniha nebyla jen textem vysypáným na mezinárodní síť, jsou k ní doprovodné obrázky a hudba! Pokud vás dilo zaujme, můžete se dokonce podívat na autorovy poznámky k té které kapitole. A o čem Rim je? No, nebude to zase až taková originalita. Piše se rok 2027 a reálný svět je prolnut s cybersvětem virtuální reality bez pevných hranic (zatím to jde). Celou Zemi ovládá globální počítačová síť (ajajaj, už zase?), která se jednoho krásného slunného dne totálně zhroutí (pokolikáte už?), čímž je několik tisíc lidí, kteří se v té době ve virtuálním světě nacházejí uvězněno (to je zajímavé). A protože VR v Rimu nevypadá vůbec jako System Shock, je lidem ve VR cesta zpět totálně odříznuta. Naštěstí je tu nebojácný detektiv (naštěstí?), který se jen náhodou nejmenuje Phill Marlowe (náhoda je blbec). Ten se vydává na strašiplnovu cyber - pouť, aby nešťastníky osvobodil. Na své cestě se musí postavit nebezpečným týpkům z jistého koncernu (pochopitelně) a do cíle mu nakonec pomůže jeho nový cyber - kamarád - Tibetský láma (tak to by snad stačilo). A to by snad už stačilo.

### CNM následuje Segu

Minule jsme si řekli něco o Sega TV. Někomu se to zdálo neuvěřitelné, ale není se skutečně čemu divit. Na podobnou notu hráje i Compton New Media, která se

spojila s Intellem. Jsou zatím v počátcích své spolupráce a testují možnost přenosu katalogu CD-ROM titulů vydávaných Comptinem po sítích kabelových televizí. Prozatím podepsali smlouvu se čtyřmi giganty, mezi nimiž je i Viacom a TCI. Koncem tohoto roku by se tato služba měla dostat k souhrnnému počtu dvou set tisíc předplatitelů, což není vůbec tak veliké číslo, jak se může na první pohled zdát. (Nalistujte si Kaleidoskop v minulem Excaliburu a schválнě si to porovnejte se Sega TV.) Pokud dopadnou jejich testy úspěšně, nezůstanou jen u zmíněného katalogu.

### Malovaná matematika

Pokud jste někdy viděli pořad pro děti předškolního věku The Sesame Street, určitě neodoláte nové CD-ROM „Sesame Street's Numbers“ od Electronic Arts. Pomoci her s hezkými nakreslenými postavičkami Big Bird a jeho přátel vás naučí výborně sčítat a odčítat (nikdy nevete, kdy se to může hodit)!

### Opice na žebříku

Nintendo udělalo se svýmitem „Donkey Kong Country“ obrovskou diru do rozpočtu svého největšího konkurenta - Segy. Jako kdyby mu to nestačilo, protlačuje opici dvojici i do televize. Nelvana Productions z Toronto zakoupila opici (opci) na práva na kreslený seriál a nyní se pokouší udat koncept některé televizní stanici. Pokud to dobré dopadne, bude mít Sonic, The Hedgehog konkurenci i tam. Cože? Vy to nevete? Aha, tak to jsem měl říci ještě před tou zprávou. Sonic, The Hedge-

hog, kulatoučka hvězda několika her Segy má svůj vlastní kreslený seriál. Ten se kupodivu drží vcelku slušně na žebříčcích sledovnosti. Proč kupodivu? Pár dílů jsem viděl a komentoval bych to slovy - trhaná animace, pitoreskní plakátové barvy, ubohé příběhy typu „Sonic zachraňuje krásnou divenku a nosí ji ovoce z různých částí světa“, prostě pravý opak jeho her - nuda.

## Multimedia

Taky vas už někdy napadlo na kolika počítacích se asi tvoří takový multimediální projekt? Jak velká je ta která firma? Mám tu pro vás jeden příklad. Double Impact Multimedia má na padesát maců a PC ve své pobočce v Jakartě, Indonésii a třicet kusů podobného hardware v Byron Bay v Austrálii. Nutno poznamenat, že se navíc nejedná o žádné 386-ky.

## Mattel dělá hry

Občas jsem skutečně šokován sebevědomím, s jakým se některé firmy vyjadrují o byznysu s počítačovými hrami. Tak kupříkladu Mattel, který je proslaven svými kyčovitými panenkami Barbie, se nyní pouští do CD-ROM a už nyní přepočítává budoucí zisky. V posledních fázích je jeho projekt „Atmosfear, The Harbingers“ od australského Roadshow Entertainment. Autoři Brett Clements (manažer a autor) a Phillip Tanner (producent) už za sebou mají jeden velký úspěch. Jejich „Nightmare: The Video Board Game“ se prodalo po celém světě na dva miliony kusů!!! Celkový obrat byl padesát milionů amerických dolarů (asi jedna a půl miliardy

korun). Ale jak všichni víme, u softwaru platí dvojnásob, že 'jedna vlaštovička jaro nedělá'. „Atmosfear, The Harbingers“ byla poprvé představena na nedávném veletrhu hráček v New Yorku a vzbudila průměrný ohlas. Distribuovat ji bude po celém světě Time Warner Interactive (něco jako odnož Warner Bros). Mattel už ted propočítal, že do konce roku 1995 se hry prodá na dvěstě padesát tisíc kusů. Celkový zisk by měl jen z prodeje v USA vyrůst na osmdesát milionů dolarů (asi dve miliardy dvěstě padesát milionů korun). Při ceně čtyřicet dolarů za kus si lehce spočítáte, že by se hry muselo prodat na dva miliony kusů jen ve Spojených státech! Mattel má skutečně zajímavou Mattel-matiku. „Atmosfear, The Harbingers“ se objeví nejdříve v červnu 1995 na PC CD-ROM a v plánu jsou konverze na jiné platformy.

## Autoři chtějí peníze

O tom že interaktivní technologie nemusí přinést jen zábavu se právě přesvědčuje několik firem v New Yorku, USA. Soud u jižního Manhattanu byla předložena žaloba skupiny spisovatelů-novinářů na volné noze (bez stálého pracovního úvazku, piší pro několik různých periodik). Literáti útočí na několik databázových společností a časopisy Newsday, New York Times (!) a dokonce i na Time! Žaloba prohlašuje, že jim nebyly vyplaceny rádné honzáre za použití jejich děl/přispěvku v zákaznických databázích, CD-ROM produktech a on-line sítích. Obhajoba naopak tvrdí, že dostali zaplaceno za publikování

v časopise a tím to hasne. Problém spočívá také v tom, že v mnoha případech byla smlouva sepsána dříve, než se interaktivní média objevila. Pokud soudce rozhodne ve prospěch žalující strany, může to znamenat vlnu nových soudních procesů od autorů, kteří se zatím k podobnému kroku neodhodlali. Napadá mě, nemohli byste někdo vpašovat nějaký můj článek na Internet, nebo Prodigy, abych si pak mohl taky nějaký ten milionek vysoudit? Volejte na xx/xxx xx (já ti dám ~JKL) Zn. šábnem se.

## Film pro děti

Před dvěma čísly jsme si řekli něco málo o novém filmu podle počítačové hry - „Street Fighter“. Abyste byli ještě více nažhaveni, mám tu pro vás nějaké další informace. Film distribuuje Universal a režíroval ho Steven De Souza. Exoticky znějící jméno označuje člověka, který zatím neměl s režii žádné podstatné zkoušnosti - psal totiž scénáře. O jeho režii jsem moc chvály neslyšel. Špatně to vypadá i s oběma hlavními představiteli. Jean Claude Van Damme je příjemně tak špatný jako Sly v Rambo 3. Skoro nemluví a když tak jenom jednu, nebo dvě věty, podobně jako Terminátor. Navíc je ho příve filmu tak málo, že se jeho role dá jen stěží nazvat hlavní. Raul Julia zase každou svou větu recituje, jako kdyby ji napsal Shakespeare. Prý to působi strašně. Co se děje týká, Col. Guile (Jean Claude), který vede jednotky Allied Nations (napodobenina United Nations i s jejich modrými barety) má za úkol po-

tlačit bujněho generála Bisona (Julia). Tento megalomanský diktátor, který vládne zemičce Shadaloo, drží v zajetí šedesát tři pracovníků dobrovolných jednotek (relief workers). Allied Nations se ale podrobují Bisonovým požadavkům dříve, než může jednotka zasáhnout. Colonel Guile protestuje a je suspendován. Guile se samozřejmě nepoddá ani Bisonovi, ani byrokratům a sestaví si vlastní jednotku z pouličních válečníků. Nakonec je postaven Bisonovi tvář v tvář. Pokud se obáváte, že ve filmu neuvidíte svoje oblíbence ze hry, budete klidní. Jsou tam skoro všichni. Na Bisonově straně jsou navíc kreatury jako Dhalsim, nebo Sagat (Wes Studi), diktátorův specialista na zbraně. Zatímco Dhalsim provádí šílené genetické experimenty s Frankeinsteinovským cílem vytvořit nejlepšího bojovníka, Sagat řídí rozsáhlý kriminalní gang v jižní Asii. Přestože na filmu pracovalo pět (slovy pět) stříhačů, výsledek fanoušky Street Fightera v Americe moc nenadchl. Ačkoliv první týden se umístil film na třetím místě žebříku navštěvovaných filmů s devíti a půl miliony dolarů, třetí týden již první pětku zcela opustil s dvaceti dvěma miliony a stále se potápí. Nebude to superpropadák jako Super Mario Bros, ale moc toho nevydělá. Navíc je tu i další špatná zpráva pro ty, kteří očekávají tvrdé boje a krve jako v Doomu, nebo Mortal Kombat, nechte si zajít chuť. Film je hodnocen PG-13, což znamená, že na něj mohou i vaši nejmladší bráškové.

KAT

❶ Chtěl bych radu, jestli je lepší počítač 486 DX/40 MHz, nebo 486 DX2/50 MHz, protože ať se zeptám kohokoliv, řekne něco jiného.

❷ Mohli byste uveřejnit hru, jako je např. Prince of Persia II + návod?

❸ Nevíte, kolik by mohly stát hry Mortal Kombat II a Rise of the Triad a zda jde Mortal Kombat na PC 486? Vlk M. z Prahy.

❶ Podle mě je lepší 486 DX2/50 MHz, ale myslím si, že se vyplatí přidat asi 2 000 Kč a koupit 486 DX2/80 MHz. (Myslím, že se vyplatí přidat a koupit DX4/100... -pt)

❷ Návod byl uveřejněn v Ex 18+.

❸ Ceny těch her se pohybují okolo 1 500 Kč, ale záleží na firmě, u níž si je koupíte. Mortal Kombat chodí i na 386 DX/40, i když po malu.

Mrkvoslav Pytlík

**Mám práve pred sebou Ex 40 a vídám tam hru „The Lion King“ (dosť suchá hra, mám aj lepšie), tak ma napadlo, že by som sa vás spýtal (lebo ma to štve):**

❶ Ako mám prejsť v druhom leveli ten druhý strom, kde pod ním stojí nosorožec. Vždy ako mu skočím na roh, tak ma hodí prvej opici a tá druhej opici a tá ma hodí na hnilezdo. A keď to zkúšam z chvosta, nedoletím. Rád by som vedel, ako dokáže mňaukať (náš lev totiž nereve ale mňauká). ❷ No ešte bysom rád vedel ako sa dostanem v „Doomovi I“ v prvej epizóde v druhom leveli do miestnosti označenej na obrázku otáznikom. ❸ V hre „Settlers“ ma napadne druhá civilizácia, ako mám zaobchádzať s vojakmi (útok, obrana)? Váš pravidelný čtenář Mac Gyver.

❶ Musíš na opici mňouknout a tím ji otočíš. Tak se změní tvá letová dráha a opice tě nebude házet tam, kam nyní, ale budou tě házet úplně jinam. Mrkvoslav

❷ Před vchodem do místoňosti s jedem je na zemi přepínač, tj. stačí přes toto místo pokleknout a běžet k výtahu, který na malou chvíli vjel do tohoto patra. Genagen  
ad ❸ Hra „Settlers“ je předělána z Amigy, takže nese znaky této platformy. Jedním z mnoha důsledků je fakt, že vojsko se ovládá pomocí stisku obou tlačítek na myši. Na PC trochu neobvyklé, ale na Amige naprostě normální. Genagen

**Mám problém a tímto bych chtěl požádat Genagena o radu. Hra**

„System Shock“ mi na HD zabírá drahocenných 30 MB a je mi jí lito smazat kvůli tomu, že jsem v 9. levelu ve virtuální realitě, kde nemohu najít Shodana a nandat mu to. S pozdravem Laker

Trochu mi je to líto, ale v 9. levelu ve „V.R.“ Shodan je skutečně přítomen. Nevím, co ti poradit. Hledej. Genagen

❶ U hry „Alone in the Dark“ se nemůžu dostat do podzemí domu. A co tam mám dělat?

❷ Máme PC 486 SX, 4 MB RAM, zvukovou kartu Audio Excel DSP 16, a u originální verze „Quarantine“ mi nejdé zvuk. Když v setupu nastavím sound blaster a zapnu hru, tak se cítí počítač sekne. Killer

❶ Bohužel je tento dotaz velice široký a pro přesnější odpověď by musel být lépe specifikován. Možný problém je, že těsně před vstupem do skeletu je třeba vrátit chybějící šavli do erbu. Genagen  
❷ Quarantine potřebuje pro zvuky min 8 MB RAM. Při nedostatku paměti nic nezní a zakousne se počítač. Genagen.

Koupil jsem si hru "Super Stardust" na Amigu CD 32. Po jednodenním paření jsem se dostal jen do druhého světa (t.j. 7-12 level), a tam jsem se vůbec nechytal. Chci vás proto poprosit o kódy do dalších světů. Čau

Tomáš z Chomutova

Jestli je stále nemáš, pak tedy:  
HAPPY ARCADE - 7 žt  
MAKE ME HAPPY unlimited ž.t.  
LEARN TO PLAY - zač. v 7 levelu  
YOU ARE SO SAD - Zač v 13. levelu

**Existuje na Amigu CD 32 vůbec nějaký simulátor? Díky Spitfire**

ponorka - Subwar 2050  
vrtulník - Gunship 2000  
vesmír - obchid a boj - Frontier v zahraničí letecký T.F.X.  
(nezaručeno, Joe)

**Je verze hry UFO na CD 32 dobrá? Můžete doporučit jinou hru? Radar**

Na CD 32 (stejně jako na A1200 i A500) je pomalejší než na PC - o dost. Doporučuji Lost Eden a Tower Assault.

Lewis

## EXCALIBUR

# Cover CD

### Popis pro PC

Protože naše první COVER CD bylo připraveno mimořádně rychle, přinášíme teprve nyní přesnější informace o jeho použití.

Pokud jste si koupili Excalibur 43 bez CD, můžete si objednat verzi Excalibur 43 s CD za 72 Kč, takže budete mít časopis dvakrát. Vzhledem k nízké ceně vás časopis nebude prakticky nic stát, můžete jej někomu darovat. Samotné CD neprodáváme.

### PC

Na CD naleznete následující hry, které jsme na poslední chvíli vyřadili, protože jsme neobdrželi včas souhlas od jejich výrobců: **Darker, Bloodnet, Break Thru, X-COM II, Star Trek, Hell**. Z technických důvodů nelze na našem CD spustit hru **Dungeon Master II**.

### LUCAS

#### FTDEMO

Nejprve je nutné rozbalovat soubor FTDEMO.ARJ na harddisk (např. pomocí příkazu ARJ X FTDEMO.ARJ C:\GAMES\FTDEMO). Potom je nutné překopírovat soubory DEMO.EXE a DOS4GW.EXE do direktoráře C:\GAMES a spustit program DEMO.EXE. Hra je zapakovaná z důvodu použité technologie výroby CD, která nevidí ráda v návezech souborů některé znaky. Ale pokud máte dosuděně velký harddisk, nebudeste zklamaní. Demo je zapakované bez komprimace kvůli rychlosti.

#### DFORCE

Z CDéčka spustit program DEMO.EXE.

#### PSYGNOSI

#### PYRO

Z CDéčka spustit program INSTALL.EXE s parametrem PYRO (tj. INSTALL PYRO).

#### GUILTY

Celý direktorář je třeba zkopiřovat na harddisk. Posléze je třeba spustit program SETUP.EXE.

#### DWORLD

Z CDéčka spustit program DW.BAT.

#### OTHERS

#### CANNON2

Celý direktorář je nutno zkopiřovat na harddisk. Posléze je třeba spustit program INSTALL.EXE.

### CHESS

Z CDéčka spustit program TITUS.BAT.

### CYCLONES

Celý direktorář je nutno zpírovat na harddisk. Posléze je třeba spustit programy SOUND.BAT a CYCLOCNES.BAT.

### DYNASTY

Ve Windows je třeba v Program Manageru pomocí volby File a Run spustit program SETUP.EXE. Minimální konfigurace pro spuštění tohoto dema čítá mimo jiné i 8MB paměti a zvukovou kartu.

### EDEN

Z CDéčka spustit program DEMO.BAT.

### ICE

Z CDéčka spustit program ICE.EXE.

### KO3

Z CDéčka spustit program KO3.EXE.

### MK2

Z CDéčka spustit program INSTALL.EXE.

### PM3

Z CDéčka spustit program INSTALL.EXE.

### PSYCHO

Z CDéčka spustit program PSYCHO.EXE.

### SKARTS

Z CDéčka spustit program INSTALL.BAT.

### SLIP5000

Z CDéčka spustit program INSTALL.EXE.

### TUBE

Pomocí programu ARJ je nutné rozbalovat soubor TUBE.ARJ na harddisk (nakříklad pomocí příkazu ARJ X TUBE.ARJ C:\GAMES\TUBE) a následně spustit program MAIN.EXE.

### WINGS

Z CDéčka spustit program INSTALL.EXE. Minimální konfigurace pro spuštění tohoto dema čítá mimo jiné i 8 MB RAM paměti.

GENAGEN ■

# Collins COBUILD

... slovník, který mluví!

Evropská premiéra

Na výstavě COFAX, Bratislava  
30. 5. – 2. 6. 1995  
stánek B/42

## COLLINS COBUILD

COLLINS Birmingham University International Language Database

## STUDENT'S DICTIONARY



HELPING LEARN  
WITH REAL ENGLISH



- Všechna hesla, včetně gramatických tvarů a příkladů namluvená v britských studiích (více než 40 hodin zvuku)
- 40 000 odkazů a 30 000 příkladů
- Vyhledávání i podle gramatických tvarů
- Metoda RE-WISE® pro efektivní obohatování slovní zásoby

Kompletně ozvučený anglický výkladový slovník  
Collins COBUILD Student's Dictionary na CD - ROM

Distributor:

**CD-ROM  
CENTRUM™**

Branická 112, 147 00 Praha 4  
tel.: 02/ 46 34 55-7, fax: 02/ 46 08 18

**Dr. LANG**  
group

sdružení vydavatelů  
LANGMaster aplikací

Další informace o slovníku Collins COBUILD najdete v katalogu Modré stránky-jaro '95 (na str. 56-58).

Objednávám .....ks katalogu za cenu 48,- Kč

a/nebo .....ks CD-ROM Modrých stránek za cenu 490,- Kč + balné + poštovné.

Firma:..... Jméno:..... Adresa:.....

PSČ:..... Město:..... Tel.:.....

Objednávky zasílejte na adresu CD - ROM CENTRA™

■ PC CD-ROM, MAC CD-ROM



# The Daedalus Encounter

Docela kvalitní film, jen vstupné je trochu vyšší.

**N**ejrůznějšími prapodivnými příběhy, které se odehrávají daleko v budoucnosti během mezihvězdných konfliktů, je počitačový hráč zahrnován v obrovském množství. Toto velice fádní, ale přesto lukrativní téma však přilákalo i filmu Virgin, aby stvořila hru The Deadalus Encounter.

Její děj je situován do roku 2135 (jen by mě zajímalo, kam na ta čísla scénáristé chodí),



kdy vrcholi Prvni mezihvězdná válka. Posádku hvězdné lodi Artemis tvoří Lt Ariel Matheson, Warrant Officer Zack Smith a Casey O'Bannon, kterého budete v průběhu hry

ovládat. Ariel a Zack jsou téměř normální lidé, kteří společnými silami řídí loď a snaží se především přežít. Casey už tak úplně normální příslušník lidského společenství není. Je to malíčká sonda, vybavená vším možným elektronickým haraburdem, kterou řídí lidský mozek v plastikovém pouzdře. O tom jak z Caseye O'Bannona zbyl jenom mozek, vypráví manuál a první část intrá.

Vlastní příběh začíná až v okamžiku srážky vesmírné kocábky Artemis, ve které se ještě po rád zdržují naši tři hrdinové, s neznámou mimozemskou lodí, jež má namiřeno do nitra nejbližší hvězdy. Protože u drtivé většiny posádky ještě stále funguje pud sebezáchovy, snaží se změnit dráhu letu mimozemské lodě tak, aby k předpokládané srážce nedošlo. Naneštěsti jsou Zack i Ariel neschopní, takže tiha většiny úkolů bude ležet na vašich bedrech (což je poněkud vyčerpávající, protože jako Casey O'Bannon žádná bedra nemáte).

O hře The Daedalus Encounter její tvůrci tvrdí, že je to hearth-stopping science fiction adventure. Tento výrok je sice docela pěkně zformulován, ale o vlastní hře nic neríká. Proto se pokusím vysvětlit o co v The Daedalus Encounter jde.

Celá hra se distribuuje na třech CD, takže jsem si z počátku myslí, že půjde spíše o nějaký „interaktivní film“. Také první část hry mě v tomto přesvědčení utvrdila, protože občasné kliknutí na button za žádnou hearth-stopping adventuru nepovažuji.

Naštěstí na druhém cédéku dojde ke změně a přichází na řadu zamčené dvere, střílení malých příšerek ve stylu Operation Wolf a velice nudná procházka v depresivním bludišti, které je uděláno stejným stylem jako ve hře Creature Shock.

Teprve třetí CD vám dá plnou svobodu, a vy se můžete zcela volně pohybovat v prostředí hry.



Celý příběh začíná srážkou kosmické lodi Artemis s neznámým mimozemským korábem.



Ari a Zack se právě chystají vstoupit proraženým otvorem do neznámé lodi.



Naštěstí nebyla porušena hermetičnost vnitřních prostor, a tak Zack zkouší kvalitu místního ovzduší.



První setkání s mimozemským životem proběhlo v mezích společenských norem (alien je už po smrti).



Romantický pohled z pozorovatelny na nepríjemně se přibližující se hvězdu.



Přestřelka s neznámou formou života skončí úspěchem jen za vašeho vydatného přispění.



Zackovi se podařilo během přestřelky prostřelit průhledný poklop a tak došlo k porušení hermetičnosti místnosti. Osud celé trojice má v rukou Cassey.



Šest podobných duhových koulí tvoří jakýsi klíč k přístupu do řídicího centra.



Před vstupem do řídicího centra je nutno ještě ošálit zabezpečovací systém.



Navigační konzole je dobře střížena jedním z alienů.



bovat po kosmické stanici a pokusit se vyřešit asi nejtěžší problém, před který vás hra postaví. Samotný závěr hry se potom odehrává v pekelně rychlém tempu, takže na řešení několika závěrečných problémů máte jen velice málo času. Na úplně poslední hádanku, která je poměrně dost těžká, se času vysloveně nedostává, a představa, že by ji někdo napoprvé v časovém limitu vyřešil, mě děsí.

Většina dveří je zamčena nejrůznějšími hádankami, které jsou podobněho ražení jako ve hře The 7th Guest. Obtížnost těchto puzzlů si můžete podle svých schopností nastavit na jednu ze tří možností, přičemž komentář k jednotlivým obtížnostem je převzat z manuálu. Hard - pro několik málo jedinců, jejichž inteligence se může měřit jen s bohy. Medium - pro drtívu většinu průměrně intelligentní populace. Easy - pro ty ostatní.

Relativně originálním prvku je vaše

schopnost komunikovat na bázi vysílání nejrůznějších světelných kódů. Shodou okolnosti tento způsob komunikace ovládali i mimozemšťané, kteří sestrojili kosmickou loď, ve které se převážná část hry odehrává. Díky tomu si můžete do své databáze uložit celou řadu kódů, které můžete najít na dveřích, sochách a ostatním vybavení. Potom už jen stací vyslat správný kód ve správnou chvíli a je po problémech. Tuto idylku ale narušuje doslova výrazná chyba programu. Vaše databáze je silně omezená, takže se do ní vejde jen 19 kódů. Jestliže nějaký uložíte omylem dvakrát, tak se vám nedostane místa na kód poslední - veleduležitý, protože z této databáze nelze žádatý prvek vyřadit. Nezbude vám nic jiného, než zeditovat uloženou pozici, nebo hrát hru od osudové chyby.

Celý příběh je velice poutavý a jednotlivé filmové záběry jsou jak po režijní, tak i po herecké stránce, velice kvalitní (není divu, vždyť Tia Carrere má za sebou takové filmy jako Wayne's World, Rising Sun či True Lies). Na tomto místě je nutno zmínit další chybíčku - příběh, ač velice kvalitní, se v žádném místě nevětví, jen některé akce se mohou udělat v různém pořadí, což je podle mě doslova závažná vada na kráse.

Dalším poněkud vážnějším nedostatkem je, že hra chodi jen pod Windows, což způsobi nejednomu uživateli tohoto „operacního systému“ nemalé komplikace. Dlužno ale podotknout, že po početechních problémech s instalací se hra chová relativně korektně a nehroutí celý systém více, než je zapotřebí.

Grafika je opravdu vynikající a animované sekvence jsou velice realistické. K mému údivu dopadlo na výbornou i zasazení živých herců do počítačem vyrenderovaného prostředí. Za

úplnou magii potom považuji skvěle provedený pohyb obou protagonistů oděných do skafandru, který je opět jen počítačovým modelem.

Hudba a zvuky jsou patřičně na výši, i když nechápu proč nejkladitelnější skladba doprovází závěrečné titulky. K ozvučení mám jen jednu vý-

### THE DAEDALUS ENCOUNTER

63%

GRAFIKA:

HUDBA:

ZVUKOVÉ EFEKTY:

HRATELNOST:

+ relativně kvalitní film  
+/- nejlepší je třetí CD  
- fluktuující kvalita hry

F	I	L	M
Dracula Unleashed	72		
Lawnmower Man	65		
<b>The Daedalus Encounter</b>	<b>63</b>		
The 7th Guest	51		

Testováno na: 486 DX/40, 8 MB RAM, Accelerated TrueColor SVGA, Sound Blaster 2.0, Quad-speed CD-ROM.  
Požadavky: 486/33, 8 MB RAM, 256 Color SVGA, Windows Compatible 8-bit sound card, Double-speed CD-ROM.  
Doporučeno: Pentium, Accelerated HiColor SVGA, Quad-speed CD-ROM. Existuje na: IBM PC & compatible, MAC.  
Výrobce, rok: Virgin, 1995. Zapojili: Virgin. Testoval: Genagen.

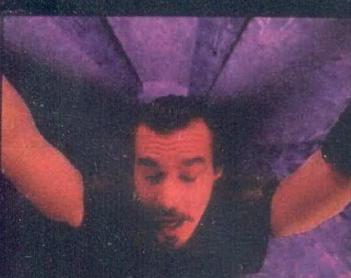
hradu. Technická kvalita zvuků a hudby je poměrně kolisavá, a často je doprovázena, sice nepříliš silným, za to však nepřijemným šumem.

A závěrečný verdikt? The Daedalus Encounter má velice promyšlenou dějovou osu a profesionální herecké výkony jen umocňují tento kvalitní příběh. Bohužel s hratelností tomu tak není. Programátoři vás často postaví před velice zdlouhavé a nudné hádanky, jejichž řešení vás jen odtrhuje od sledování filmových sekvencí.

GENAGEN ■



Zack ještě netuší, že prohlídka je zavěda až na místní WC.



Holografická projekce zmála Zacka natolik, že zřítí do neznáma. Ariel jen nadává, takže jeho záchrana je opět vaši starostí.



Zlikvidovaní předešlé stvůry zaplatil Zack životem, takže na červeného slizouna jste s Ariel sami.



Tento centrální místnosti naší hrdinové projdou v průběhu své anabáze ještě několikrát.



Když už selžou všechny metody otevření dveří, tak je vyslan Cassey, aby je systémem chodeb obešel a otevřel z druhé strany.



Ariel už pomalu vypovídají službu nervy.



Další setkání s alieny nedopadlo pro Zacka právě dobře. Naštěstí ho zachránila Ariel.



Tentokrát se do problému dostala Ariel. Zack má neprekonatelný strach z hloubek, takže je to opět na vás.



Změnit trajektorii lodi na navigační konzoli je již jenom vaše starost.



Kdo si myslí, že tento film skončí happy endem se myslí. Film naopak končí záběrem na Ariel, jež truchlí nad zesnulým Zackem.





PC, PC CD-ROM

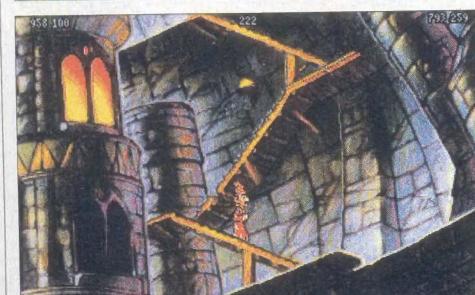
# Discworld

Terry Pratchett

J e to jako divoký sen. Kráčel jsem temnou nocí, nikde ani človíčka. Nohy se zlehka nořily do tlejícího listí a vlnká mlha mi ve spirálách obtácela kotníky. Noc jako stvorená pro kouzlo, ať už dobré či zlé. Pak náhle jak mávnutím kouzelného proutku les končil a planina prostoupená svitem hvězd zvala poutníka. Neodolal jsem zvláštnímu sázavému nutkání pohlédnout do nočního nebe. Ne-konečnost vesmíru mne udeřila tvrdě a ne-kompromisně, bylo to jako rána pěsti,



studené, pusté, a pak jsem něco spatřil. Zaostřil jsem více na jih (nebo to bylo možná trošku na sever?) a v dálce spatřil něco, co tam podle všeho nemělo co dělat. Tam od Velkého vozu přicházela hvězdná želva ATuin a pomalu se prodírala hvězdnými proudy. Na jejím krunýři stála majestátní čtverečice obřích slonů, kteří podpirali plochu, zeměplochu, no prostě jednu mrňavou planetku jménem „DISCWORLD“. Její okraje zdobila vodní tráví krajopádu, jak se zeměplošská moře přelévala přes její okraj a mizela někde v hlubinách vesmíru. Asi to zní dost divně, zeměplošti vědci vypočetli, že pravděpodobnost něčeho tak výjimečně nesmyslného je zhruba



milion ku jedné, ale mágové zase spočítali, že když je pravděpodobnost, že se nějaká věc přihodi v možnosti jedna ku milionu, stane se tak devětkrát z deseti případů\*. No a jak jsem tak zíral a nevěřil vlastním očím, magie mě pomalu, ale jistě omotávala svými chapadly... A pak jsem usnul. Od té chvíle jsem

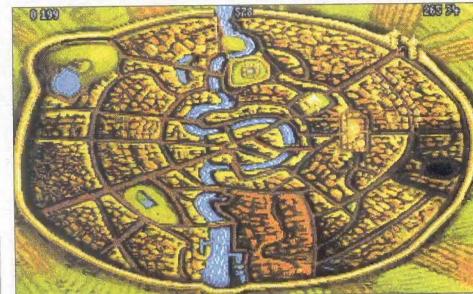
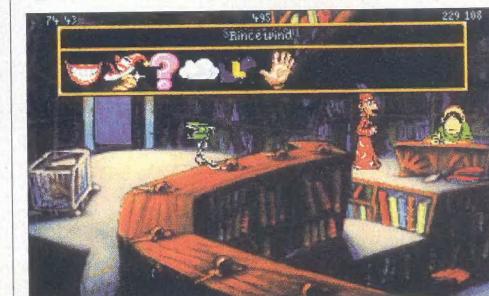
prožíval své největší dobrodružství. Už jsem nebyl občanem ČR, chráněn jejimi zákony a vymoznenostmi, ale členem jednoho z nejstarších zeměplošských cechů, cechu čarodějů. Bohužel čaroděj Mrakoplaš, jak znělo mé nové jméno, byl mágem nejen nešikovným a nezkušeným, ale i naprostě neschopným. Vypadalo to, že ve světě plném intrikujících čarodějů, zuřivých barbarů a šílených kněží nepřežije ani den. Naštěstí mi Osud (velké písmeno je zde na místě, on je totiž jedním ze zeměplošských bohů) j nadělil do vínku úžasný pud sebezáchovy. Můj názor, že nejlepší cesta k záchráně je zpanikařit, se zde uplatnil naprostě perfektně. Vycházím z teorie, že se lidé, kteří se v minulosti setkali se šavlozubým tygrem, dělají na ty, kteří zpanikařili a utekli a na ty druhé, kteří zůstali stát na místě a říkali něco jako „Ó, jak vznesená šel-



ma, „nebo „kuk, kočičko!“ Jak to dopadlo s těmi druhými se člověk většinou nedoví.

Pak jsem se ještě seznámil s názorem zeměplošských druidů na soudržnost světa. Vesmír, tvrdili, existuje díky vyváženosti čtyř základních sil, které nazývali Nadpřirozeno, Přemlouvání, Nejistota a Nasranost. Tak například Slunce a Měsíc obíhají Zeměplochu proto, že byli Přemluveni aby nespadli. A neuletěli do kosmu, protože měli strach z Nejistoty. Nadpřirozeno umožnilo stromům růst a Nasranost je udržovala ve vztýčené poloze. atd. Což mne ujistilo, že nic horšího se už stát nemůže a já se trochu uklidnil.

Začalo to probuzením. Bušení na dveře, už v deset hodin ráno, nikomu na náladě nepřidá a to jsem ještě z okna spatřil draka... Cože? Dvakrát jsem mrknul, ale on tam mrcha sedí pořád. No co, já na draky stejně nevěřím, zkusil jsem autosugesci, ale abych řekl pravdu, moc to nepomohlo. Zkusil jsem to jinak. Je to červené a má to křídla. Co je to? Za chvíli jsem to měl, byl to motýl, velký červený motýl. Otráveně jsem přesunul pozornost na své spici Zavazadlo. (Zavazadlo - zde a pouze zde na zeměploše můžete spatřit tu neuvěřitelnou věc. Zavazadlo je truhlice se spoustou nožiček, vyrobená ze dřeva myslíci-



ho hruškovníku, které následuje svého pána kamkoliv. Je agresivní, náladové, trucovité a poměrně nebezpečné, máte však vždy po ruce nové košile, toaletní papír a jiné životně důležité věci.) Bohužel spalo a já musel ze svého pokojíku ve věži Neviditelné university (sidlo mágů) sejít až dolů na toaletu, kde jsem si vypůjčil koště a několika pádnými údery ho probudil. Pak jsem se odplížil do kanceláře Arcimága na raní audienci. Hned na začátku se potvrdilo mé děsivé tušení, že motýl není motýl, ale skutečný drak, který se právě bavil toustováním města Ankh-Morpork, hezky domeček po domečku. Arcimág mě poslal do knihovny pro knihu o dracích, pro kterou jsem odcházel se značnou nechuti. Jsem přece mág a ne žádný posliček! Knihovník byl zasloužilý čaroděj s velkou znalostí knihovny, momentálně však proměněný v opici. Naštěstí byl v zavazadle banán, kterým jsem ho uplatil. S vitézoslavným úsměvem jsem vstoupil k Arcimágovi. „Mám to, pane“, hlasil jsem už od dverí. Jaké však bylo mé zklamání, když místo odměny následoval úkol hodný barbarského hrdiny kombinovaného s mágem nejvyšší kategorie. Já se bohužel nevejdou ani do jedné, natož do obou kategorií. No co to má za smysl, když k zabíti draka potřebujete jako jednu z ingrediencí „dračí dech“. Radši jsem zaskočil do hospody U prokopnutého bubnu na zotavovacího panáka. Zde seženete cokoliv, ale já doporučuji dát si gin pokojové teploty s malým černým chlupem na dně sklenice.

Graficky je Discworld docela pěkný. Většina obrazovek sice ne plynule, ale scroluje, hudba je taky fajn, ale to, co ho dělá výjimečným, je děj a dialogy, které pocházejí z pera Terry Pratchetta (autora zeměplošské ságy), a jsou prostě perfektní. Všechny postavy jsou dabanté, zvuky ucházející. Tato hra má úplně všechno, co správná adventure potřebuje. Přesto bych před koupi této hry nejdříve doporučoval přečíst jednu, nebo dvě z knih T. Pratchetta. Ty vám dají přesnou představu o stylu a humoru Discworldu.

JAK-RÁ ■

\*na některých místech (jako například na tomhle) autor neodolal nutkání uvést citaci či parafrázi vět z některé z Pratchettových knih. - pozn. red.

## DISCWORLD

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	

- + dialogy
- + humor
- vysoká obtížnost

## ADVENTURE

Sam &amp; Max - Hit The Road 87

Discworld 85

Day of the Tentacle 83

Testováno na: PENTIUM 90, 8 MB RAM, SB16, CD-ROM quattro speed. Existuje na: PC, PC CD-ROM. Výrobce, rok: Psygnosis, 1995. Zapůjčil: Psygnosis. Testoval: Jak-Rá

■ PC, PC CD-ROM



# X-COM, Terror from the Deep

Nedokonalé zničení Cydonie mělo děsivý následek, pokračování slavného UFO...

**K**dyž jsem hrál „UFO: Enemy unknown“, byl jsem nadšen. Když jsem ho dohrál, byl jsem nadšen ještě více, a když jsem se dozvěděl o připravách druhého dílu, mé nadšení neznalo mezi. V době, kdy jsem hrál s Muddokem hrátelné demo, jsem sice poněkud vychladl, ale stále jsem doufal. Nyní, když se mi podařilo dohrát plnou verzi, moc nadšen nejsem. Jsem zklamán. Hra totiž opravdu nepřináší nic nového, a to je to, čeho se většina z nás bála.

Ocitáme se v roce 2040, kdy již neexistují jednotlivé státy, ale pouze různá společenství států se společnými zájmy. Lidé žijí v mru a pohodě až do doby, kdy se objeví nepřátelští mimozemšťané, kteří se svými speciálně vybavenými ponorkami potápi lodě, napadají přístavy a ostrovy a hodlají ovládnout Zemi. Už nepřicházejí z vesmíru,

zemní budovy pod mořskou hladinu, změní jim název a namalovali jiný obrázek. Co se glóbu, na němž se valnou částí hry pohybujete, týče, je to hrůza. Kam se poděly ty krásné hory, pouště a lesy? Všude jen samé odstíny modré barvy a žlutě vybarvené kontinenty. Ani design zbraní není nijak obdivuhodně dobrý, výkonné kanóny se daleko více podobají kanystrům či naufukovacím balónkům, než výkonným kanónům. Ale kdo ví, jak budou vypadat podvodní zbraně roku 2040. Možná že právě takhle. Nejhorským překvapením z celé hry jsou obličeje vašich vojáků (námořníků). Ty jsou neuvěřitelně šeredné. V „jedničce“ to byli takový sympatičtí kabrňáci, na které se člověk mů-



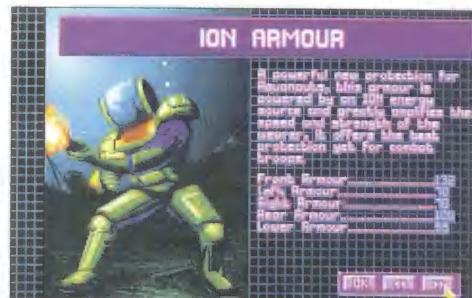
že spolehnout, ale tady je to banda plešatých dědulů, kteří právě vylezli z hospody.

Ke zlepšení grafiky došlo ale při akčních částech hry. Krajina je o dost hezčí a má více druhů políček. Interiéry ponorek a domů jsou realističtější, podobně jako výkříky zařízených civilistů. Mise se odehrávají ve vice prostředích a za hlavní plus bych považoval střídání misí vodních a suchozemských, z čehož vyplývá, že některé zbraně, např. torpéda, nelze používat při všech akcích.

Bledé barvy prostředí sice navozují tu správnou podmořskou atmosféru, ale časem už to začíná vadit. Všude je samá modro-zelená a člověka nijak nepotěší. Hlavně ovládací panel při plnění misí je hrozný, nevím jak grafici mohli něco takového vypustit ven. Systém hry je naprostě, ale naprostě stejný jako ten minulý, přibyla jen možnost zálohovat časové jednotky na poklek, což nepovažuji za obzvlášť důležitou změnu.

V průběhu hry se budete setkávat jen s málo druhů ufonů (přibližně s tolíkem jako v „UFO: Enemy Unknown“), někteří jsou inteligentní, jimi oškliví a další jsou genetické omyly mimozemských vědců, viz. Deep One.

Mise, jak vodní, tak pozemské, jsou podstatně těžší a složitější. Ufoni se chovají přirozeněji a inteligentněji. Chodi po skupin-



kách a vzájemně se kryjí, takže vám nezbývá nic jiného než přemýšlet, taktizovat, chodit po skupinách a vzájemně se kryt. Pokud lezete do nepřátelského stroje, můžete si být jisti, že tam potkáte alespoň jednoho ufona, nebo jeho zbytky. Jednou se mi dokonce stalo, že mimozemšťan si vlezl ke mě do ponorky a já ho hledal asi dvě hodiny, než jsem se rozhodl vrátit zpět. Tam

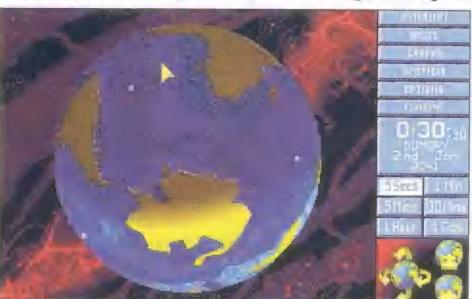


jsou ho rozstřílel na kousky a spokojeně odletěl.



X-COM sice pokulhává za svým předchůdcem, ale přesto patří mezi ty lepší hry. Čekal jsem od ní víc, a proto je pro mě zkamáním (a to dost velkým), ale její hraní mě chytlo podobně jako u „jedničky“ a nepustilo mě, dokud jsem ji nedohrál. Radost z ní budou mít asi všichni UFO maniaci a většina náruživých potápěčů. Snad bude UFO 3 lepší, uvidíme.

MRKVOSLAV PYTLÍK ■





PC

# First Encounters

Ponořte se hlouběji do nových světů. Nové galaxie, rychlejší lodě, silnější zbraně a těžší protivníci na vás čekají.



**P**rapůvodní Elite vzniklo nejdříve na jakyši počítač BBC. Slávy, oblíbenosti a především značného rozšíření se hra dočkala teprve po převedení na ZX Spectrum autorským týmem Torus. To bylo, tuším, roku 1985. Přirozeně, s nástupem počítačů PC byla hra převedena i na ně. Sláva Elite skomírala a skomírala, když tu náhle se zářela v supernovu po vydání Elite II: Frontier. A nyní, téměř deset let po vydání hry na Sinclair, se objevuje její třetí díl.

Jak se liší First Encounters od Frontiera? Na první pohled docela značně, leč pohled druhý a potažmo i třetí vedou neomylně k závěru, že vše, co se změnilo, je pouhá slupka a jádro zůstalo vskutku nedotčeno. Nepropadejte panice, neboť tento názor je značně relativní. Mízi

tární let v rozhrané stíhače Eagle MkIII. Mnohé se změnilo (to je vyprávění, ne popis hry - tam se nezměnilo prakticky nic). Především technologie stavby vesmírných lodí. Člověk již nemusí slézat 5 palub a procházet skrz osmery dveře, aby se dozvěděl, co za ním letí. New Rossyth Shipyard vyvinul novou loď Saker MkIII. Během několika málo let se stala oblíbenou multifunkční lodí a konkurentem slavné Cobry MkIII. Způsobila to zřejmě nová ovládací konzole, jež umožňuje kontrolovat ovládnuté systémy jednotnou člověku.

Zni to vznešeně, ale uvědomte si, že v ovládané lodi se skoro nic nezměnilo. Snad jen, že oproti Frontieru přibylo dalších 15 lodí. Poněkud mne znechutilo, že se neobjevilo žádné další přídavné vybavení pro lodě (snad jen jakýsi radar mapper, jenž slouží k identifikaci protivníkovy lodě; za pouhých 900 kreditů). Autorský kolektiv mohl popustit uzdu své fantazie. Alešpoň kdyby se objevila nějaká nová výstroj, nové raketové miny, bomby. Nic. A to není jediný nedostatek. Za padělat let se nic nezměnilo. Impérium bojuje s federací. Do toho se pletou nezávislé planety. Můžete také zůstat na volné noze a nepropůjčovat své služby armádě. Můžete znova vraždit lidi na



totiž absolutně největší slabina Frontiera - tj. ohavná vektorová grafika bez textur. Ve First Encounters jsou objekty pokryti jemnými texturami a vypadají opravdu dobře. Kromě vesmírných lodí jsou samozřejmě zdokonalené i pozemní instalace jednotlivých planet. Kromě toho se značně graficky zlepšil i kokpit stíhaček. Věřím, že mnohým z vás je stávající herní systém Frontiera naprostě dostačující na měsice a měsice zábavy a že není nutné ho zdokonalovat. Mezi námi, ono také k žádné bombastické inovaci nedošlo.

Padesát let uplynulo od doby, kdy se vnuk Petera Jamesona poprvé vydal na meziplanet-



objednávku. Transportovat či pašovat zboží. Převážet lidi mezi planetami. Vykonávat kurýrní mise. Těžit z asteroidů a vůbec - vydělávat peníze a zlepšovat své hodnocení. Až si

vyděláte dostatek peníz, asi prodáte starého dobrého Sakeru MkIII, se kterým jste začínali, a koupíte si něco lepšího. S novou lodí se můžete věnovat zkoumání vesmíru. Pronikat do tajemných a nepoznaných krajin. Ke stále dalším a dalším planetám, do téměř nekonečných hvězdných dalek, kde podle informací na obálce hry čekají mimozemšťané a nová vesmírná loď. Nacházíte-li stopy jakési hořké ironie, máte pravdu. Zatímco Frontier byl skok daleký vpřed, First Encounters je neroz-

Old Blackleg Shipyard	Buy View Ship	Cost	Pl. Engin Cap.
Imperial Explorer	1995	\$2956000	d4251501165
Mass (Tons)	1995		
Internal Layout (no drive)	1785t		
Gun Mountings	2		
Missile Pylons	5		
Crew	10		
Main Thruster Acceleration	8.0 Earth g		
Retro Thruster Acceleration	5.0 Earth g		
Drive Filtered	Class 5 Hyperdrive		
Registration Code	VE-7401		
Hyperspace Range:			
Class 1 Hyperspace Range 1 Class 2 Class 3 Class 4 Class 5 Class 6 Class 7	0.00 0.00 0.00 0.00 0.00 0.00 0.00		
Jump Distance:	1000.0		
Jump Cost:	1000.0		
Jump Time:	1.0		
Jump Speed:	1000.0 kmh <sup>-1</sup>		

Start your first exchange your ship for a ship into the ship with range Redefine & Set.

Go Back...

Tested on: 486 DX/2/66 PCI, 8 MB RAM, SB 16 ASP.

Requirements: 386 DX/25, 4 MB RAM. Available on: PC, PC CD-ROM. Manufacturer: Gametek, 1995. Distributor: Games World. Tester: Muddok.

FIRST ENCOUNTERS		70
GRAFIKA:		
HUDBA:		
ZVÍSKOVÉ EFEKTY:		
HRATELNOST:		
+ vylepšená grafika a zvuky	SIMULÁTOR	
- nic nového	Frontier	80
	First Encounters	70
	Privateer	65
	Wing Commander Armada	50
	Elite +	45

Testováno na: 486 DX/2/66 PCI, 8 MB RAM, SB 16 ASP.

Požadavky: 386 DX/25, 4 MB RAM. Existuje na: PC,

PC CD-ROM. Výrobce, rok: Gametek, 1995. Zapojil: Games World. Testoval: Muddok.

hodné přešlapování na mistě za účelem totálního komerčního využití schopnosti Davida Brabena.

Pohledy na First Encounters mohou být značně kontroverzní. Ti, kteří chtěli Elite využít k dokonalosti, budou patrně spokojeni. Na druhou stranu ti, kteří očekávali něco více, budou zklamáni. Ve mně hra vyvolala smíšené pocity. Napůl spokojen s výbornou grafikou a standardně vysokou hrátevností, napůl zklamáný. Mimo jiné, také zvuk, jenž byl další slabou stránkou Frontiera, se podstatně zlepšil. Přibylo o něco více skladeb a zvukové efekty již nepřipomínají PC speaker. Toh vše. Nic víc - nic méně. Vlastně, zapomněl jsem na jednu věc! Pokud si hru zakoupíte na CD, bude obsahovat Full Motion Video - a to už stojí za to, ne?



MUDOK ■



# Ka - 50 Hokum

Stará hra svým vzhledem, nová zábavou.

**K**aždý den křížuji oblast Jihočínského moře stovky nejrůznějších lodí. Liné se kolébají na vlnách i se svým cenným obsahem. A ten láká piráty celého světa. Pomalé bárky se stávají terčem útoků a vybrakované mizi ve vlnách i se svou posádkou. Že to není pouhá fikce dokazuje i světová konference o pirátství na jižních mořích, svolaná v Malajsii v létě roku 1992. Ne každý je ovšem spokojen se současným stavem věcí. Velké nadnárodní korporace jsou připraveny obětovat množství peněz na ochranu svého majetku. Na najmuti nájemných vojáků. Na najmuti lidí jako jste vy. Ocitáte se na palubě vrtulníkové lodi ztracené mezi stovkami ostrůvků. Vaším úkolem je přinutit piráty opustit oblast asi 75000 čtverečních kilometrů. Jak toho dosáhnout? Jedině násilím...

Ka-50 Hokum je (jak mnohým již došlo) vrtulníkovým simulátorem. Létat se bude celkem se čtyřmi vrtulníky. První a nejatraktivnější z nich je ruský Ka-50 Hokum. Je to jednomístný dvoumotorový stroj s dvěma třílistými protiběžnými rotory, určený k likvidaci pozemních cílů a pro vzdušný boj. Jako první vrtulník na světě je vybaven systémem pro katapultáz pilotu. Dalším z vrtulníků je Mil Mi-8 HIP-E. Tento prastarý, leč stále oblíbený vrtulník, je určen zejména k bojovému průzkumu a k transportu pěchoty. Dále pak je ve výzbroji BELL AH-1W SuperCobra námořní pěchoty, slouží k ničení pozemních a vzdušných cílů. Posledním strojem je britsko-francouzský Westland Lynx. Jeho funkce prakticky odpovídá Mi-8. Ve skutečnosti se ale všechny vrtulníky ve hře využívají ke všemu.

provedením hry je to tak trochu jako u LHX. Špatná grafika a velká zábava. Objekty jsou vektorové a někdy pokryté texturami. Co se grafiky týče, Ka-50 Hokum se nedá srovnávat s Comanchem. Počkejte ale, až se s vrtulníkem dostanete do vzduchu. Budete nepřijemně překvapeni, jak realistický let bude. I mně (pokládám se za velmi dobrého pilota; simulátoru samozřejmě) trvalo několik dní, než jsem

se odvážil letět těsně nad zemí. Mé akrobatické obraty z Comanche obvykle končily strým pádem a následovnou explozí. Ovládání jednotlivých vrtulníků se od sebe natolik liší, že se budete muset učit léétat čtyřikrát (možná trochu přeháním, ale v každém případě se nelíší jen svou maximální rychlostí). U Hokuma jsem pocitil čirou radost ze samotného letu v terénu. Autoři hry se správně domnívali, že jenom léétat by vás patrně nebaivilo věčně,

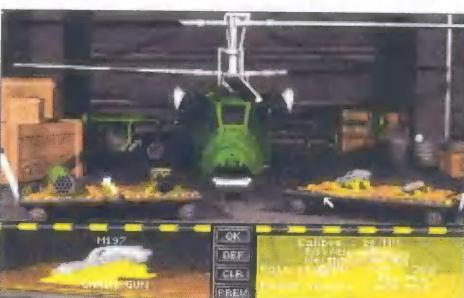


a tak si na vás přichystali celou řadu protivníků; ať už ve vzduchu nebo na zemi. Ve vzduchu se střetnete s notoriicky známými AH-64 Apache a AH-6G Defender (byl k vidění ve filmu „Ohnivá eskadra“ pod názvem Škorpión; létat s ním onen drsoň a masový vrah). Letecé souboje bohužel nejsou tak zajímavé, jak



by mohly. Spočívají v tom, že svůj stroj nasmrávujete na vrtulník a odpálíte PLŘS (pro neznalé: Proti Letadlová Řízená Štrela), Sidewinder nebo Stinger a nepřátelský vrtulník klesá v plamenech. Pozemních cílů také není zrovna mnoho. Výzbroj vrtulníků základně, nepřátelská velení, radarové báze, rychlé čluny, mobilní či imobilní stanoviště SAM - vše obklopeno protiletadlovými kanóny.

Výzbroj vrtulníků je poměrně pestrá. Kromě stálé výzbroje, jež se obvykle skládá z jednoho pevného nebo pohyblivého x-hlavňové-



ho kanónu či kulometu, jsou k dispozici různé typy ruských a amerických raket. Nejlepší ale je, že u Hokuma a SuperCobry můžete přepnout na automatického pilota a přitom svým pohyblivým kanónem přesně likvidovat soupeře.



To by byla letová část. Autoři věnovali nemalou pozornost i celkové strategii. Záleží zcela na samotném hráči, jestli bude léétat počítacem připravené mise anebo jestli si může být připravovat sám. Pokud nechcete ovládat loď, nemusíte - počítac to udělá za vás. Jestliže ale chcete, můžete křížovat mezi ostrovů sám. Dalším zajímavým aspektem hry je, že na akce létají vrtulníky nezávisle na vás a vy můžete přepínat pomocí kláves Ctrl + C,L,W a H mezi jednotlivými stroji a řídit je tak v nejdůležitějších (a nejzábavnějších) momentech. Přirozeně, vlastně nemusíte ani létat, ale pak se upřímně zeptejte sám sebe: „Jsem normální?“. Pokud je odpověď záporná, urychlěně si vyčistěte zuby pastou Colgate Total. Pirátům se vaše akce zrovna moc

## KA-50 HOKUM

GRAFIKA:	[Progress bar]
HUDBA:	[Progress bar]
ZVUKOVÉ EFEKTY:	[Progress bar]
HRATELNOST:	[Progress bar]

78\*

- + perfektně zpracovaný let
- + výborná zábava
- absence hudby
- vektorová grafika

SIMULÁTOR	Ka-50 Hokum	78
Comanche Maximum Overkill	75	
Gunship 2000	55	
LHX	40	
Gunship	35	

Testováno na: 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SB 16 ASP.

Požadavky: 486 DX/33, 4 MB RAM. Existuje na PC. Výrobce, rok Simis, 1994. Zapojil: Games World. Testoval: Muddok.



nezamlouvají a tak se občas stane, že zaútočí na mateřskou loď. Naštěstí je vyzbrojena protiletadlovým dělem, které můžete ovládat a poslat tak snadno miliony dolarů mezi plankton.

Podtrženo sečteno. Ka-50 Hokum je poněkud kontroverzní simulátor. Posuďte sami - proti perfektně propracovaným leteckým vlastnostem stojí neobyčejná chudost nepřátelských cílů a jednoduchost vzdušných soubojů. Skvělá zábava je mírně pokažena možností rozbit spoustu vrtulníků o zem, aníž by vás za to někdo suspendoval. Pokud jsou mezi vámi milovníci hudby, asi budou zklamáni - kromě zvukových efektů při letu a střelby palubního děla neuslyší ani pipnutí. V každém případě miska vah naložená hratelnosti a zábavou zcela jednoznačně převažuje nad technickými nekonaloostmi. A když dodám, že je zde možnost hrát po síti či modemu ve dvou... Létej, abys přežil - přežij, abys létat.

MUDDOK ■





■ AMIGA

# Ruff'n'Tumble

Další skvělá arcada kategorie "A".

**K**onečně se zas začínají dělat skvělé arcady. Alladin s Lion Kingem to začaly a Ruff'n'Tumble to jen potvrzuje. Už jsem se totiž pomalu bál, že se dočkáme jen Kid Chaosu a Marvinu. Ale dost bylo hrůzy, Ruff je tady. Stejně jako i u jiných arcad (dobrých i špatných), tak ani zde nechybi příběh odůvodňující lámání našich joysticků.

Ruff byl normální osmiletý kluk, jehož hlavním potěšením byly blyštivé a barevné kulič-

vat. A to vám při této hře půjde znamenitě. Zvláště když jsou pod touto hrou podepsáni takoví zkušení autori. Že vám Wunderkind nic neríká? Ani se vám nedivím, je to totiž nové jméno pro staré známé z Bitmap Brothers, autory skvělého Chaos Enginu (jehož druhý díl na sebe nenechá dlouho čekat). Proto se můžete těšit na čtyři světy, každý o čtyřech úrovních. Na konci každého světa potkáte jednu tužší příšeru. Na ni, by vám možná úvodní zbraň nestačila, proto vám doporučuji najít nějakou lepší. A to jsme u prvního problému. Všechny zbraně (kromě základní) mají krátkou časovou trvanlivost, takže si těch laserů, ohňometů, raketometů a jiných zbraní moc neužijete. Sice můžete sebrat věcičky na prodloužení té trvanlivosti, ale stejně nevím proč nejsou ty zbraně omezeny spíše střelivem než časem, zvláště když vám po ztrátě všechny nalezené zbraně zmizí. Možná jsem to trochu přehnal, proto se budu věnovat věcem příjemnějším. Zbraní zas ale slouží ke cti, že s nimi můžete střílet jak

rovně, tak šikmo vzhůru a dolů anebo přímo nahoru.

V různorodém prostředí jako je les, doly, továrna na Plechové Hlavy a závěrečný šílený hrad naleznete mimo zbraní i několik zajímavých zlepšováku na Ruffovu fyziku - zrychlení, štíty či smart bomby. Aby se sbíralo také něco neutrálního, zkldňující vaši rambovskou náladu, musíte do barevných zámků sbírat barevné kliče. A nezapomeňte zvedat mince, v Grillbaru je sice neutratíte, ale za každých

100 mincí získáte jeden život, a to také není špatný kšept. A využivejte ho docela hojně, protože v každé úrovni jsou přístroje, které neprátele vyrábějí. Přičemž není neobvyklá trochu větší kumulace těchto mašinek. Mož-

ky. To vám šel takhle jednou zas trénovat a cestou narazí na důlek. Aby si otestoval své prvotigové schopnosti, jednu kuličku do něj cvrnknl. A to neměl dělat, země se propadla a on najednou ležel na zemi na podivném místě, vedle něj zbraň a lístek. V něm stálo, že nějaký Dr. Destiny mu odčil jeho kuličky, aby je naládoval do své geniální mašiny a pak zničil svět (sice by zničil i sebe, ale do takových detailů nezabíhal). Ale navíc ten profesor měl smysl pro fair-play, takže Ruffovi dal šanci. Pokud se probuje skrz čtyři světy nabité těmi nejhrozivějšími nepřáteli, především jeho miláčky Plechovými Hlavami, tak mu jeho kuličky vrátí. Ruff tento fairový návrh přijal, popadl zbraň a vlezl do nedalekého teleportu.

Námět poněkud ohraný, ale jestli se nepletu, tak stejný je i u každé jiné arcade. Ale zde na příběhu zas tak nezáleží, důležitější je provedení. Proto ani nevadí, že Ruffova zbraň je skoro stejně velká jako on, že musí bojovat proti stonásobné přesile, že z nepřátele vypa-



dávají penízky či jiné věci, to přece vůbec nevadí, hlavně že se můžeme trochu odreago-

ná proto je v každé úrovni připraveno několik "flashbackovských sejvovadel". Po sešlápnutí takového zařízení, budete po ztrátě života začinat právě od toho místa.

Možná čekáte, že teď řeknu něco o heslech po projití každého světa. V tomto ohledu vás nezklamu, po projití každého světa se vám opravdu objeví heslo, s ním to ale není tak

jednoduché. Heslo lze totiž využít jen na nařízení toho kterého světa, pokud chcete hru dohrát, musíte jít pěkně od začátku do konce a to se mi nejeví jako právě nevhodnější. Naštěstí zde není obtížnost příliš přehnaná, i když třeba v dolech ve vodě to není zrovna nejjednodušší.

Nyní to vypadá na téměř bezchybnou arcadu, bohužel i zde se dá něco najít. Na zdárné ukončení úrovně vám totiž nestačí jen nalezení východu, ale navíc potřebujete ještě nalézt určité množství Ruffových kuliček, což se mi nejednou vymstilo.

Ale i to přehleďnete jakmile si tuto hru poprvé zahrajete. Protože i technická stránka byla provedena precizně. Grafika je opravdu skvělá, pozadí pěkně prokreslené, ale především



jsou skvělé příšerky. Zejména v posledním

se vytíří či jakýsi fašista jsou perfektně vy-



## RUFF'N'TUMBLE

GRAFIKA:

HUDA:

ZVUKOVÉ EFEKTY:

HRATELNOST:

## ARC A D E

	Ruff'n'Tumble	82
Turrican II	76	
Lion King	74	
Kid Chaos	60	
Marvin's Marvellous Adventure	40	

Testováno na: Amiga500, 3 MB RAM. Požadavky: min.

Amiga500, 1 MB RAM. Existuje na: Amiga. Výrobce, rok: Renegade + Wunderkind, 1994. Testoval: Lewis

tvoření, ale ani ostatní příliš nezaostávají. Hudba je dobrá, správně akční, dává hře správný ráz. Zvuky jsou také na úrovni, výbuchy, střílení a jiné válečné skřeky, ani těm bych nevytknul nic. O hratelnosti není třeba se ani zmiňovat, protože je také dokonalá. Proto si teď dovolím srovnat tuto hru s legendárním Turricanem II. Ruff má asi lepší grafiku, vše je lépe prokresleno, je tu více detailů. Zvuky vydou asi tak náročně, ale v hudbě by asi určitě zvítězil Turrican, samplý s něj si pouštím dodnes (i když to samozřejmě není jediný důvod). Přestože Turrican má lépe vyřešen systém zbraní, u mě by asi vyhrál Ruff'n'Tumble. Král je mrtev, ať žije kráľ.

LEWIS ■

# BRAVE® COMPUTERS

**4 MB RAM, VGA 1 MB VL BUS, FD 3.5", HD 420 MB, MINI TOWER,  
CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, český návod**

<b>486 SX - 40 MHz / VL BUS .....</b>	<b>24.990,-</b>
<b>486 DX2 - 66 MHz / VL BUS.....</b>	<b>25.990,-</b>
<b>486 DX4 - 100 MHz / PCI .....</b>	<b>31.200,-</b>
<b>PENTIUM - 60 MHz / PCI .....</b>	<b>34.400,-</b>
<b>PENTIUM - 90 MHz / PCI .....</b>	<b>44.600,-</b>



**Pro členy GWC  
u firmy ProCA  
5% sleva.**

*2 letá záruka*

<b>15" monitor .....</b>	<b>+ 3.990,-</b>
<b>HD 540 MB .....</b>	<b>+ 1.100,-</b>
<b>HD 850 MB .....</b>	<b>+ 2.400,-</b>
<b>HD 1,2 GB .....</b>	<b>+ 6.000,-</b>

<b>CD-ROM Mitsumi double speed .....</b>	<b>+ 3.400,-</b>
<b>CD-ROM Mitsumi quattro speed .....</b>	<b>+ 5.500,-</b>
<b>zvuková karta 16-bit .....</b>	<b>+ 1.990,-</b>
<b>MS-DOS 6.22 + Windows 3.1 .....</b>	<b>+ 1.990,-</b>

**JSME PŘIPRAVENI PRO VÁS SEŠTAVIT LIBOVOLNOU KONFIGURACI PC DLE VAŠICH POŽADAVKŮ.  
NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING. VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ ČENÍK. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.**

#### Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

**PRAGA:** ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10

**PRAGA:** ProCA - VISION prodejna Computer Megastore, Skořepka 1057 / 6, Tel: 02/24 21 95 81

**BRNO:** PROSEK elektrosystémy, Ponávka 2, Tel / Fax : 05/57 63 50    **BRNO:** TAICO s.r.o., Trnkova 101, areál Zetor, 3. brána, Tel: 05/5181 728

**BRECLAV:** ProCA s.r.o., Husova 3, Tel / Fax : 0527/24 110    **DĚČÍN:** DeCe Computers s.r.o., Žerotínská 378, Tel / Fax : 0412/221 13, 266 41

**HRADEC KRÁLOVÉ:** 2EL s.r.o., Riegrovo nám. 1493, Tel / Fax : 049/30 680    **KARLOVY VARY:** KANCELÁRSKÉ SYSTÉMY a.s., Sokolovská 77, Tel: 017/49 611, Fax: 017/49 610

**KUTNÁ HORA:** BITEST, Štefánikova 8, Tel / Fax : 0327/48 37    **LITOMĚŘICE:** SNELL s.r.o., Měklojedská 15, Tel / Fax : 0418/61 70

**OSTRAVA:** Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 059/61 16 124    **OSTRAVA:** ProCA s.r.o., Valchařská 15, Tel: 069/23 27 25, Fax: 058/611 51 21

**PÍSEK:** KB-EFEKT, Národní Svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037    **TEPLICE:** CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel / Fax : 0417/293 93, 455 66

**TURNOV:** 2EL s.r.o., Bezručova 78B, Tel / Fax : 0436/218 89    **AÚSTÍ NAD LABEM:** Proles elektronik s.r.o., Dvořákova 2, Tel / Fax : 047/522 05 47

**NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM**





**ORIGIN**



**EXCALIBUR**

**Amiga**

Prodám A500, myš, joy, diskety dle výběru, literatura (9 000,-) RGB color monitor se zvukem (4 900,-). Vše 100% stav. P. Štěpánek, tel: 0325/61 873.

Koupím Amigu 600 + 40 MB HDD, 2 či 4 MB RAM, myš, 2 joysticky, 14" nebo 17" RGB bar. monitor. Také software (alespoň 200 disket).

Zaslálejte nabídky na adresu:

Ivo Tomančák, Tkalcovská 96, Bílovec, 743 01, tel. 0655/2518.

Na Amigu 1200 AGA hry mám 3 200 disket po 23,- Kč. David Zachara, Kupceckého 759, Praha 4, tel.: 02/7915343.

Prodám super HDD pro Amigu i PC, 420 a 850 MB Western Digital, super nízká cena. I zapojím, nainstaluji a nahraju software. Tel.: 0496/19435.

Prodám Amigu 500 s příslušenstvím (joystick, TV-modulátor, diskety...) za 5000,- Kč, nebo s monitorem za 10 000,- Kč.

Petr Hořička, Olomouc, tel: 068/522 50 56.

Prodám zbylék nahranihých disket na Amigu 600. Cena za kus je 200,- Kč na disketách jsou hry a dema zbylo mi jich cca 120 ks.

R. Nároček, Tisová 130, České Heřmanice 565 52.

Prodám Amigu CD32+Paravision SX-1, harddisk (130 MB) disk, jednotku, klávesnice, hry a programy (CD,diskety), Joypad, myš. Vše je v perfektním stavu. Možno jednotlivě. Na ceně se jistě dohodneme.

Aleš Kozák, Libuň 193, 507 15.

Prodám Amigu 500 plus 1 MB RAM, literatura, 2x joystick, TV modulátor, SCART a Jurassic Park za 6 000 Kč. Přidavou paměť 1 MB RAM za 2 000 Kč. Průchozí ext. drive 3,5" za 2 000 Kč. Rusnok Karel, Poštovní 189, 738 61 Třinec I, tel.: 0659/22586, I. 35.

Prodám Amigu 600 HD, hard disk 30 MB, paměť 2 MB (chip), sampler, barevný stereo monitor 1084 S, Joystick s autofarem, myš, 120 disket (hry, programy), dokumentaci, levně! Tel.: 32 21 60.

Sháníte pro svou Amigu 500, 600 či 1200 hru ly-pu Doom? Pak je to pro vás Death Mask. Cena 130,- Kč + poštovné.

Jiří Kopčan, Španílova 971, Ostrava-Poruba, 708 00.

Prodám A500, cca 6000,- Kč, možno s ČB nebo RGB color monitor. Rozprodám A500

**rádková inzerce**

na ND. Hledám majitele CD32.

Ing. B. Hanlová, Svojsíkova 1585, Ostrava 708 00.

tel. 069/628 24 41

Prodám originální hru

Dogfight pro Amigu za 400,- Kč. Poštovné

hradim.

Michal Mareček, Urkova 11, Olomouc, 772 00.

Koupím HD na Amigu 1200, min. 150 MB za rozumnou cenu. Nabídky s popisem na adresu

Jar. Macke, Prosecká 47 II Praha 9, 190 00.

Prodám Amigu CD32 + 7

her, 2x joystick, cena 8 500,- Kč. Rychle jednání - sleva.

Jiří Franěk, tel. 811 90 87.

Prodám Amigu 1200, HD 130 MB, ext. reproduktory, HiTex adaptér, orig. soft. PBX H+P commander. Množství literatury (manuály) v čestné,

41 ks, časopis o Amige 100 ks, diskety se softwarem dle výběru. Cena komplet 27 000,- Sk.

Tel: 0855/277 29 po 21 hod. (Slovensko)

Koupím Amigu 1200 na splátky! Rozšířenou nebo základní verzi.

Martin Jirásek, Střezov 46, Březno u Chomutova, 431 45.

Nabízím novou turbokartu

Blizzard 1220-4 (CPU

MC68EC020 na 30

MHz, 4 MB Fast RAM,

paticce pro FPU, zálohové

hodiny, expanzní port) 4

x vykonnéjší než A1200,

s manuálem. Cena 8

200,- Kč.

M. Karen, Hradecká 1687, Hradec Králové, 500 12.

Prodám CD 32, myš, joypad, reproboxy a 5 CD

(UFO, Banshee, atd.)

Cena 6 999,- Kč. 02/66

41 31 96 (večer)

Prodám časopis CD 32

Gamer+1 CD s hrátkou

mi ukázkami her:

Banshee, Ult. Body

Blows, Trolls, Chaos

Engine, Nick Faldo, Golf

+ 18 shareware her.

Cena celkem 300,- Kč.

Jan Rosenkrane,

Dobrovského 7, Svitavy

568 02, tel: 0461/225

Prodám nebo vyměnit

hry na CD 32. Mám

Microcosm, Liberation

(Captive 2), UFO, Projekt

X/F-17 Challenge, Death

mask - hra typu Doom.

Pošli seznam.

Jiří Kozák, Nikolčice 246,

690 02.

Nabízím nejrůznější hry

na Atari 800/130 XL/XE

**Atari**

Nabízím nejrůznější hry na Atari 800/130 XL/XE

z let 1990-95

Aleš Kerner, Oslášová 516, 248 01, Kutná Hora

Prodám Atari 800

XE+XC12 a příslušenství+kazety s programy

a hrami. Cena asi 4000,-

Kč. Michal Pospíšil,

Seifertova 6, Přerov

750 02

**PC**

Vyměním, případně koupím hry na PC-XT. Mám také zájem o programy

PC 386 DX/40, 4 MB

RAM, HD 345 MB,

Goldstar VGA color mo-

nitor, minitor, FD 3,5"

a 5,25" + software za 24

000,- Kč a tiskárnu FX

850 za 7 500,- Kč. Dále

prodám fax-modem

9600/2400 bps za 2

000,- Kč.

Jirka, tel: 067/911 399

Vyměním tyto hry:

Indianapolis 500 (orig-

jde i na XT), Lemings, no-

vé Levely pro Doom

3 MB zpák. Za jiné hry

pro PC. Vše 3,5 HD.

Koupím levně motherbo-

ard s procesorem:

486/25/33/40/66 MHz,

4 MB RAM, HDD 210-

340 MB.

Václav Vais, Brigádnická

329, 262 23 Jince.

Prodám motherboard

386 DX 40 se 4 MB

RAM za 6 000,- Kč.

a graf. kartu Trident 9000

(SVGA) za 1 000,- Kč.

Tel: 0168/21545.

Koupím Fox Pro for

Windows Distribution Kit.

Vladimír Rádek, Cottálava

19, 669 02 Znojmo.

Vyměním originální hru Fl-

FA International Soccer

nebo Monkey Island 2 za

jinou originální hru (nejlé-

pe za strategii Warcraft

nebo Theme park) Hry

obsahují vše co při koupi.

Daniel Chára,

02/788 24 74.

Prodám MB 386 SX - 25,

HD 41 MB, řadič IDE

(2x HDD, 2x FDD, 2s, 1p,

1g). Velmi levně.

**Soukromý inzerát**

napište čitelně nejlépe na čtverečkový papír a zašlete na adresu vydavatele. Délka max. 250 znaků včetně mezer. Inzerát, podáný za účelem zisku patří mezi inzeráty komerční. Redakce si vyhrazuje právo na posouzení typu inzerátu a případně vyřazení z neplacené inzerce.

**Komerční inzerát**

otiskneme, pokud bude k inzerátu přiložen doklad o úhradě inzerátu (ústřízek složenky nebo kopie výpisu z účtu). Fakturu na výzadní vystavíme před zaplacením inzerátu. Jeden znak u komerčního inzerátu stojí 1,80 Kč včetně DPH.

a operační systémy. (Mám např. ROLLER, NBA, FA-

CE OFF, N&S). Hrozně

sháním hru SIM CITY.

0653/21 30 21 Paříž XT

Prodám PC XT, 640 kB

RAM, 2xFDD 360 kB,

Herkules monitor,

software+příslušenství. Cena 2 900,- Kč.

Josef Vančura, Částecká

58-A, Plzeň.

Prodám PC 386 DX/40,

4 MB RAM, 210 MB

HDD, FDD 3,5", VGA 512 kB, 14"

SVGA color monitor LR,

myš, klávesnice US/CZ,

programy a mnoho her.

Cena 20 000,- Kč.

Adam Macháček, tel:

05/32 52 95.

Prodám orig. hru The

Humans za 310,- Kč,

Rally za 750,- Kč a 2 dní

a 7 nocí za 270,- Kč. Hry

jsou funkční, jednou hrané.

Tel: 02/401 71 74.

Koupím zvukovou kartu

S.B. 16 stereo, která má

připojení pro CD-ROM

Mitsumi. Cena

2 000,- Kč.

Jirka, tel: 067/911 339

Levně prodám či vymě-

ním CD hry: Jazz

Jackrabbit, Epic Pinball,

prodám turbo Pascal 6.0

za 800,- Kč a skleněný fil-

tr Polaroid PC-Universal

I za 200,- Kč. Dohoda

možná.

I. Kračún, Na granári 1,

Ban. Bystrica, 97

401 088/34 883.

Prodám originální hru na

CD Dogfight za 400,- Kč

a CD se dvaceti shareware

hrami za 200,- Kč.

Pavel Kvásnica, Bludov

637, 789 61, tel:

0649/83 321.

Koupím zvukovou 16-bit

kartu, kompatibilní

s kartou Sound Blaster

ijiné náhradní díly.

Nabídnete.

Ladislav Pavlica,

Seifertova 8, Přerov,

750 02

PC 386 DX/40, 4 MB

RAM, HD 345 MB,

Goldstar VGA color mo-

nitor, minitor, FD 3,5"

a 5,25" + software za 24

000,- Kč. Dohoda možná.

Petr Batulka, Hrubého 1204,

Praha 8, 182 00 Tel:

66413519.

A. Nový, Slunečná 2b, Plzeň, 312 08

Na C64 prodám originální

hry na disketách s českým návodem. Cena 1 ks

je 50,- Kč. Seznam za 3,-

Kč známkou. Pište na adresu:

Aleš Koutenka, Pod Holým vrchem 2588, 470 01, Česká Lípa.

Commodoristé, pozor!

Nabízím hry na C-64.

Pouze na diskety.

Seznam pošlu za 5 Kč

známkou. Pište na adresu:

Aleš Koutenka, Pod

Holým vrchem 2588,

470 01, Česká Lípa.

Nabízím výměnu her pro

C-64 na disketách.

Sháním hru ARC Doors.

M. Bečvář, Ševčíkova 28,

Teplice, 415 01

Prodám C64, magnetofon,

joystick a kazety

s hrami, cena 2500,- Kč,

dohoda

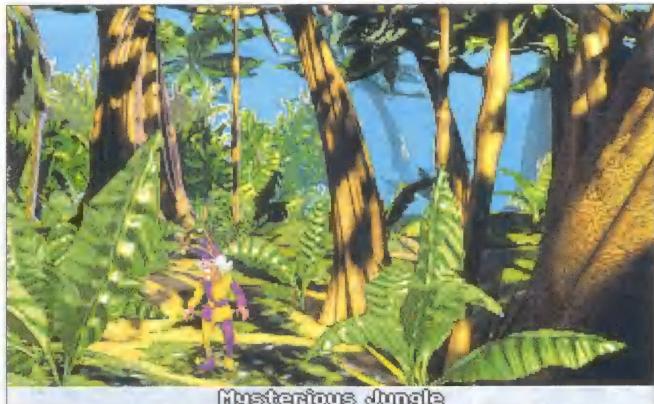


■ PC CD-ROM

# The legend of Kyrandia III

Sám strašný Malcolm se ujímá hlavní role.

**K**do by neznal první dva díly Kyrandie! Oba měly to, co by neměla žádána dobrá adventura postrádat - perfektní grafiku i hudbu, zajimavý příběh, špetku humoru a nejlépe ještě něco navíc. Od třetího dílu se očekávalo přinejmenším totéž a hned na úvod vám musím říci, že v žádném případě nebudeste zkamáni.



Mysterious Jungle

Jak si jistě všichni vzpomínáte, na konci druhého dílu udeřil blesk do zkamenělého Malcolma a probudil ho k životu. Malcolm, známý padouch a kazitel Kyrandie, je tedy opět na nohou. Nastávajíci problémy skýtají šanci pro nového hrdinu, který se po vzoru prince Branda vydá vstříc nástrahám zlého Malcolma. To je jedna možná varianta, jak se bude příběh rozvíjet, ovšem je to ta správná?

Nikoli, žádný hrdina, žádná nebezpečí, žádná varianta, protože sám strašný Malcolm se ujímá hlavní role. Po mnoha letech strávených v kameném stavu se cítí dotčeně a jedním z prvních slov, která se linou z jeho úst, je "po-msta". Jenže kdo mohl tušit, že nás malý (vlastně velký, až 96 pixelový) Malcolm není zas až tak zlý? Je pravda, že ustříhává lidem vlasy, připravuje různé pasti a vyvádí spustu dalších škodolibostí, ale to dělá



i kdekterý kladný hrdina. Co se těchto drobných špatností týče, je Malcolm pilný jako včelička, ale když jde opravdu do tuhého, maximálně někoho nakopne či zatahá za jednu z končetin (včetně ocasu). Neočekávejte žádné vypichování očí, trhání hlav,

drcení kloubů a další oblíbené činnosti pravých záporňáků.

První díl Kyrandie byl dost vážný, ale už ve druhém se začal hojněji objevovat humor, náznaky ironie, a dokonce i parodie (nikdy nazapomenu na Zanthiu v převlečení za Ramba). Jak logika napovídá, množství humoru se ve trojce vystupňovalo na maximum. Programátoři se snažili udělat si legraci opravdu ze všeho, někdy jim to vyšlo více, někde méně. První co vás zarazí bude určitě pomyslné publikum, známé z amerických komedií. Takovéto publikum je pochopitelně dobře placené, a proto se směje sebemenšímu žertíku, což někdy až tak vtipné není. Nechci se nijak vychloubat, ale zda to bylo či nebylo vtipné jsem si schopen posoudit sám. Ale budíž, když se Malcolmovi povede

opravdu dobrý fór, hihňání několika lidí navíc zajisté přispěje k přiblížení atmosféry.

V každé Kyrandii jste měli k dispozici nějaký speciální předmět. Nejprve to byl magický talisman a později alchymistický kotlík s recepty. Nyní před vámi stojí šaškovská hůlka, sloužící k rozesmívání ostatních obyvatelů Kyrandie a okolních ostrovů a jakýsi lieometer. Toto nastavovatelné cosi slouží k ovlivnění Malcolmova počinání při rozhovorech. Malcolm je rozený lhář, lhání a krivé přísahy

jsou prostě jeho živlem, stejně tak jako převátrka. Díky té umí být také milý a přívětivý, přestože se mu pod čepicí s rolničkami honí samé černé myšlenky. Správné nastavení Malcolmova chování vede nejednou k vyřešení dalšího problému.

Grafika je natolik vynikající, až se budete divit, s jakými detaily si autoři vyhráli. Některé přírodní scenérie, jako vodopády nebo prales, mi přímo vyrazily dech. Grafici podepsaní pod touto hrou mohou být na své výtvary právem pyšní. Hudba a zvuky jsou další lahůdkou pro vaše smysly. Skladby se výborně hodí k prostředí, kde se dění odehrává, a zvuky se zdají být takřka reálné. Co si přát vic? Každý z nás nechť přeje



Public Baths

## Malcom's Revenge

si, aby obtížnost v této hře užitá, v budoucnu nikdy více neobjevila se. Nároky na hráčský um vás misty odsuzují k doživotní-



mu používání všeho na všechno, bez valné vyhlídky na úspěch. Nic na tom nemění fakt, že některé části se dají projít vice způsoby.



LEGEND OF KYRANDIA III		88%
GRAFIKA:	[Progress bar]	
HUDBA:	[Progress bar]	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	[Progress bar]	
HRATELNOST:	[Progress bar]	

A D V E N T U R E	
Simon the Sorcerer	89
<b>Legend of Kyrandia III</b>	<b>88</b>
King's Quest VI	86
Legend og Kyrandia II	82
King's Quest VII	74

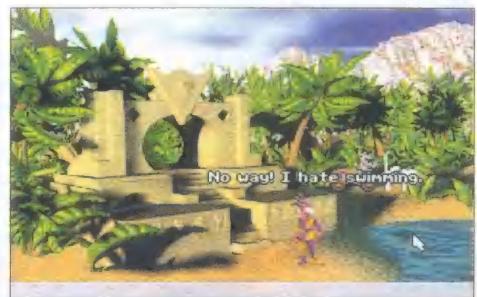
Testováno na: PC 386, 4 MB RAM, 3x CD-ROM, Sound Blaster Pro. Požadavky: PC 286, 4 MB RAM, 1x CD-ROM.

Existuje na: PC CD-ROM. Výrobce, rok: Westwood, 1994.

Testoval: Marek.

Ten, kdo má rád perfektní grafiku a hudbu, zajimavý příběh, notnou dávkou humoru a nejlépe ještě NEhratelnou obtížnost se bude cítit jako v sedmém nebi.

MAREK ■





AMIGA, PC, PC CD-ROM, 3DO

# All New Worlds of Lemmings

Zachraň se kdo můžeš! Krvlační Lumíci chystají další invazi na naše monitory!

**N**ebojte se, ono to zase tak hrozné není. Lumíci jsou ve skutečnosti velice přítulná zvířátka druhu morčatovitého. I když jich v přírodě každoročně při stěhování z jednoho území na druhé tisíce pojdu díky hladu, nemocem a dalším zálužnostem, vždy jich přežije dost na to, aby mohly potěšit nás, majitele počítačů. Několik jejich předních mluvčích podepsalo smlouvu s firmami Psygnosis a DMA Design a dali tak souhlas k již třetí konverzi jejich putování na domácí počítače.



Hodně hráčů překvapí a snad i potěší, že oblibení hlodavci jsou vidět v poněkud větším měřítku. Není to však tím, že by je tvůrci přeměnili ve větší postavičky, ale máte možnost je vidět z bližšího pohledu, což ostatně poznáte po zjištění velikosti herní plochy (velice vtipné řešení). Doslova revoluci prodělalo ovládání, ale o tom až za chvíli.

Co je tedy náplní? Samozřejmě provést pokud možno co nejvíce lumíků do jejich doupat skrz devadesát (tj. 3x30) lehkých i obtížných úrovní. Na hlavní obrazovce si můžete vybrat jeden ze tří nabízených světů; klasický svět známý z Lemmings 1, starý Egypt z Lemmings 2 - Tribes, a nakonec Zemi stínů, ráj to ninjolumíků. Dále je možno podívat se na mapu či v options si nastavit parametry hry dle svých požadavků. Jejich výběr je však u Amigy omezen na pouhé "hudba-zvuky", u PC si můžete vybrat mj. i mezi VGA a SVGA grafikou. Celkem by mě zajímalo, jak by se asi lumíci proháněli na Amige 1200 v rozlišení 640x512, jako je tomu např. u Pinball Illusions.

Po spuštění hry mě můj oblibenci uvitali radostným "Let's go!" a šli na to. Sotva první z nich ušel pár kroků, spatřil na zemi jakousi škatulku a jako správný chmaták ji schoval do kapsy. Tato událost mě poněkud vyvedla z míry a zatímco jsem pátral, jak by se s onou věcí dalo naložit, ani jsem si nevšiml záhadného utonutí ostatních členů stáda. Trvá poněkud dlouho, než se vám ovládání dostane do krve. Z původních povolání jich zůstalo pramálo: starý známý blocker, skokan a chodec, z čehož vyplývá,

že i nehybného "stavěče" můžeme v dalších fázích používat jako normální zvíře. Dále jsou tu ikony "použij" pro používání (to je logika!) sebraných předmětů a "polož" pro jejich odkládání. Pokud s bednu označíte pravým tlačítkem myši (jak ho pak poznáte už nechám na vás). Panel dále obsahuje další zbytky jako ukazatel času, zrychlení, pauzu a oblibené atomové harakiri. Bedny rozmístěné po levelech mohou obsahovat následující velice potřebné věci:

Bomba - Lumík ji položí a ona do pěti vteřin bouchne. To byste nečekali, co? Bum! Vhodné pro likvidaci zábran a nestvůr.

Granát - skoro jako bomba, ale zodpovědná zvěřena jej odhodí v úhlu 45 stupňů ve směru její chůze. Dělá krásné krátery. Každé balení obsahuje čtyři kusy.

Přísavka - umožňuje malým hloupým tvorečkům lézt po zdech.

Hadoken - zbraň ze starého lumčího bojového umění - Lemda. Vypadá jako fireball. Po vystřelení zabije jen zlé padouchy, hodným lumíkům nepůsobí žádná zranění.

Rýč - slouží ke kopání (do země). Kurzorem určíte směr kterým bude lumík kopat.

Dlažky - dají se s nimi vytvářet mosty. Možno stavět v několika různých směrech, dle polohy kurzu.



## ALL NEW WORLD OF LEMMINGS 71

GRAFIKA:	[Progress bar]
HUDBA:	[Progress bar]
ZVUKOVÉ EFEKTY:	[Progress bar]
HRATELNOST:	[Progress bar]

+	LOGICKÁ
+ větší postavičky	Lemmings 2 - Tribes 83
+ grafika	Lemmings 76
+ instalace na HDD	All New World of Lemmings 71
- nepříliš zábavné	Oh No More Lemmings! 65
- už žádné lumíky!!!	

**Testováno na:** Amiga 1200, 2 MB RAM, 2xFDD. **Požadavky:** min. Amiga, 1 MB RAM, dop. Amiga 1200, harddisk. **Existuje na:** Amiga, A1200-4000, PC, PC CD-ROM, 3DO. **Výrobce, rok:** DMA Design - Psygnosis, 1994. **Zapůjčil:** JRC. **Testoval:** Joe.

Záchranný kruh - s jeho pomocí se snad lumíci konečně naučí plavat.

Paraple - náhradka místo padáku. Osvědčený dopravní prostředek z předešlých dílů hry.

Budík - jeho použitím získáte minutu času navíc.

Ještě je tu něco jako "Shimmier", po jehož použití se lumík přicucne na strop a začne "shimmyovat", vážně se mi nepodařilo ani s hordou slovníků přijít na to, co to je. Za každou zprávu předem děkuji.



Každý z levelů má svoji osobitou atmosféru. Niniové pracují v rámci utajení pouze v noci. Jejich chůze připomíná spíše pštrosy než malá zvířátka, nicméně jak známo, tito asijskí bojovníci se pohybují potichu a proto chodi opatrne po špičkách. Potemnělá krajina je graficky pěkně zpracovaná a hudba dodává mírně (fakt mírně!) hororovou náládu. Ve Staroegyptské říši dřou lumíci pod nadvládou krutého faraóna a jejich cílem není nic jiného, než se dostat zpod jeho moci a uprchnout do útulných nor. No a v klasickém světě... lumíci chodi a chodi, padají a zase chodí, jen aby se dostali domů. Tato oblast je podbarvena hudbou... katastrofální hudbou! Všechno jsou jen variace na staré motivy z prvních lemmingů. Tento pokus o modernizace opravdu nevyšel. Samozřejmě se to dá poslouchat, ale klasika je holt klasika.

Jako již tradičně odvedli pracovníci DMA Design a Psygnosis dobrou práci. Je tu další pokračování oblibených Lemmings s několika vyplňenými, ale jako celek to rozhodně nepůsobí jako hra roku. Autoři navíc slibují celé sady dalších datadisků ke hře, neboť si uvědomili, že tři světy jsou opravdu málo. Patříte k obdivovatelům drobného zvířectva či ochrancům přírody, či si snad jen chcete procvičit mozgové závity, nesmíte si nechat ujít příležitost pomoci malým lumíkům na jejich nesčetných svízelových cestách. Já jsem však s poděkováním vrátil zapůjčenou originálku, zastrachal v supliku a s chutí jsem si zahrál první díl této ságy.

JOE ■



■ AMIGA, CD32, PC



# Rally Championship

Three, two, one, go!

Znáte firmu Flair Software, autory skvělého Oscara či propadáku Winter Supersports? Nyní přichází na trh jejich nejnovější produkt Rally Championship. Nejde však o klasický simulátor jako je například Network Rally, ale se svým strojem jezdíte v pohledu podobném nedávno recenzovanému Roadkillu. Není to však přímý nadhled, na traf se díváte z úhlu asi šedesát stupňů a vše navíc pěkně scrolluje do všech světových i nadpřirozených stran.

Jako ve správné závodní hře máte několik možností na výběr. Například můžete zadat své jméno, vybrat mezi automatickou a ruční převodovkou, hudbu a zvuky (doporučují ty zvuky) a nakonec můžete zvolit tréninkovou jízdu, malý závod či celosvětový rally seriál.

Když máte vybráno, jdete do obchodu zakoupit si své závodní auto. Na výběr jich je šest, ale vzhledem k omezeným množstvím financí připadá v úvahu zatím jen jeden - Peugeot 250 v ceně 31.250\$. Na skladě jsou dále: Opel Calibra, Lancia Delta, Ford Escort, Toyota Celica a nakonec Porsche RS v ceně 156.170\$. U každého vozu si můžete prohlédnout jeho parametry, vzhled, 3D model a fotografií interiéru.

Před každým závodem se na obrazovce objeví digitalizovaný obrázek trati (v tom lepším případě), její charakteristika, informace o povrchu, délece, povětrnostních podmínkách a o držiteli rekordu. Podle druhu povrchu, kterýžto může být poušť, sníh, asfaltka či diratá polní cesta, můžete, ba dokonce musíte vyměnit pneumatiky. (Jezdit



se slickama na sněhu je vážně celkem sraná...) K dispozici jsou tři druhy: hladké slicky na upravené suché cesty, pláště do deště a se zimním vzorkem. Abyste vůbec mohli na start, ještě nutno si vybrat spolujezdce. No, vybrat. Vybrat si můžete, ale navigátor stojí v rozmezí od 2.000 do 20.000\$, takže to zase závisí na stavu vašeho konta. Ten nejlevnější, se kterým budete muset trávit své první jízdy, se jmenuje Alex Dark a s rally nemá žádné zkušenosti. Naopak ten nejd-



ražší, Karl Hansen, je starý ostřílený wolf a závodit s ním bude hračka. Mezi navigátory je i jedna žena, Anny Skellyová. Tu si můžete kupit za 7.000\$. Kvalitu navigátora teď poznáte podle ceny a samozřejmě podle toho, jak vás bude navigovat. U téch levnějších typů se snadno stane, že na mapě kdeco přehlédnete a potom to někam prásknete.



te, v horším případě si zcela zničíte auto. Bohužel tedy není možno si podle mapy naeditovat, co bude spolujezdec na kterém místě říkat, jako tomu bylo u starší hry Toyota Celica GT Rally.

Vyjmenovali jsme si přibližně přednosti programu a teď se zákonitě dostáváme k nedostatkům a chybám. Hlavní nepřijemností je, že máte velmi omezený výhled

a před autem vidíte asi tak 5 metrů, což je vzdálenost značně nedostačující k pořádnému řízení. Z toho vyplyná závislost na spolujezdci, který však bývá krajně nespolehlivý. Dalším zádrhelem je časté měnění disket. Ani dvě mechaniky vám nepomůžou, neboť Rally zabírá disket šest! Než konečně odstartujete, vyměňte diskety asi tak desetkrát, máte-li jen jednu mechaniku, tak už si to ani nedovedu představit. Hrou vám provází nepříliš



nápaditá hudba, nic moc. Nepromyšlený je systém oprav. Stejně jako u Frontiera se tu poškození počítá na procenta, takže dosahne-li 100%, hra končí. Nelze tedy vyměňovat celé díly jako u Network Rally, ale stisknutím "Repair" a podržením fire se postupně sníží stupeň poškození na nulu. Samozřejmě jen v tom případě, máte-li na to dost peněz. Skutečně nevím, jak by to fungovalo v reálném životě.

Jak je vidět, skvělá grafika a animace nebývá vždy to hlavní (jako třeba u nedávno recenzované ST-hry Tower Power, která má hroznou grafiku, ale zábava je maximální). Hra z disket postrádá na svížnosti a mezi jednotlivými závody stihnete malou sváčinku. S harddiskem je již vše v pohodě. Pokud máte takováto autička opravdu v lásce, hrus se sezeňte. Monte Carlo čeká! Ale stejně je lepší udělat si řidičák a řídit své vlastní auto, no ne?

JOE ■



**Testováno na:** Amiga 1200, 2 MB RAM, 2xFDD. **Požadavky:** min. Amiga 1 MB, dop. Amiga 1200, harddisk. **Existuje na:** Amiga, Amiga 1200, CD-32, PC. **Výrobce, rok:** Flair Software, 1994. **Zapůjčil:** Flair Software. **Testoval:** Joe.



# Carriers at War II

Legenda se vrací, fanoušci odvraci.

**C**arriers at War byla před několika lety velmi oblíbená strategická hra. Vzpomínám si, jak jsem závistivě sledoval kamaráda, který hbitě mačkal čudliky svého C64, aniž mě nechal jen něčemu porozumět. Carriers at War byly přepsány i na PC a později k nim přibyl i Construction Kit. Ted vyšlo na IBM PC Carriers at War 2, které jsem si mohl konečně zahrát v klidu a v pohodě a jistě chápete, že jsem se na něj dost těsil. A jaký byl můj dojem? JE TOHLE VÁZNĚ O LODÍCH (CARRIERS), A NEBO JSEM SE ZBLÁZNIL???

Ale ještě než to vysvětlím, podívejme se na hru jako takovou. Prezentace (v našem případě krabička s větším éroplánem) je klasicky okay, manuální nažhaví fanouška historie druhé světové války na bod varu a vkusná instalace (asi 10 MB) ho ani moc nezdrží (napadá mne, že by bylo vhodné dodat, že ke spuštění CAW2 není zapotřebí CAW1, CAW2 je zcela samostatná hra). Dobrou pomůckou pro delší hraní je CAW Construction Kit, který byl sice vyroben pro CAW1, ale funguje i u dvojkdy. CAW Construction Kit pomáhá osvěžit hratelnost tím, že vám dovolí upravit již předepsané mise a nebo vytvořit misu zcela novou.

CAW2 umožní hráči postavit se na kapitánský můstek snad každé lodi, která za války v Pacifiku někam vyplula. Pokud jste trochu šibnutí, můžete dokonce bojovat proti spojencům, za Japonsko. Vašim cílem je probíjet se řadou připravených scénářů, které jsou hodnoceny podobně jako třeba v X-Wingu body za úspěšnost (je třeba rozdíl v tom, jestli nepřátelskou loď potopíte, nebo jenom poškodíte). Jedná se o bitvy známé z historie, žádná fikce (alespoň jsem si ji nevšiml). Obsah scénářů není zase až tak pestrý. Potop loď, potop loď, dobyj základnu, potop loď, potop loď a tak podobně. Co dělá hru zajímavou jsou ale okolnosti, v jakých se jednotlivé mise odehrávají, a úroveň, s jakou odrážejí realitu bojů. Pokud se hrou začínáte, je pro vás připraveno mnoho voleb, jak si hraní ulehčit. Předně tu jsou volby, které upraví nadefinovanou misi (i bez Construction Kitu). Tu si přidáte jednotky, tam je nepříteli ubereť, a je to. Tato volba ovšem do značné míry ubírá na realitě hry, která je dost podstatným poutačem CAW2 a strategických her vůbec. To už si rovnou můžete zapnout PC Action Replay a dát si nekonečné počty lodí apod. To se může hodit třeba v Raptoru, ale CAW2 to dokonale zničí. Daleko lepší se mi jeví mož-

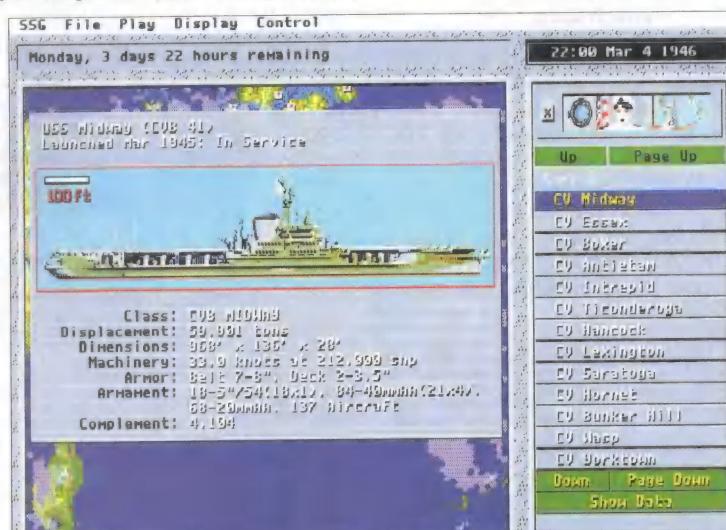
nost využít počítač jako vašeho poddůstojníka. Jednoduše mu přenecháte velení nad některými z vašich jednotek a sami se venujete jen malé flotilce, nebo jen jedné lodi. Tak si na hru a její interface postupně zvyknete a začnete si přidávat a přidávat. Osobně si myslím, že je to perfektní nápad a užil by se u mnoha strategií.

Během hry je vaším úkolem řídit pohyb (tedy hlavně směr a rychlosť) bojové flotily. Můžete ale také určit místo na mapě, ke kterému se má doplout, a nebo si to namířit přímo k nějakému nepřátelskému cíli. Abyste našli tyto cíle, musíte ale nejprve vysílat průzkumná letadla a řídit operaci podle jejich zpráv. A v tom je právě uložen

se tomu tak má stát či nikoliv. Dost mi to pomohlo, když jsem si chtěl u počítače něco snist. Člověk prostě nemusí pořád nervózně pokukovat po monitoru. Co se interface hry týká, je dost založen na grafice a animovaných drobnostech. V rámci komplikovanosti celé strategie je dost přehledný a někdy se mi zdál až moc podbízivý. Dost podivně působí kupříkladu právě již zmíněné animace, které nejsou zase až tak pěkné, aby mi musely stát v cestě tak často, no nevím.

CAW2 nabízí celkem osm různých scénářů a na své si přijdou skutečně hlavně znali historie, protože zde nenajdeme ani Pearl Harbour, ani Midway. Většina bitev mi zněla dost cize. Může to být tím, že jsem na dějepise nedával pozor, ale opak je pravdou. No povězte, jestli vám něco říkají jména jako Operace Olympic, nebo Trincomalee? Pokud ano, tak jste fakt ti praví maniaci.

No a pomalu ale jistě se dostáváme k hlavnímu problému hry (alespoň z mého pohledu). Ačkoliv se hra jmenuje Carriers at War 2, velkou (chtěl jsem říci - VELKOU, TÁ Á K H L E V É É É L I K Á Á Á N S K O U) roli v ní hraje i pozemní jednotky a letadla (ta předešlým). Pokud by se tato strategie honosila titulem "WW2 complex simulator", "WW2 complete emulator", nebo tak nějak podobně, tak prosím, ale když se CAW2 všude (dokonce i v názvu) chlubí, jak má vymakané ovládání lodí a kdesi cosi a pak vás nechá na každou blechu posílat letadla nebo pozemní jednotky, zdá se mi to dost ujetý. Musíte se totiž vyrávnávat i s takovými detaily, jako jsou havárie letadel při přistávání na lodi a podobně, přičemž takové titěrnosti nejsou zrovna dva-



hlavní stimul hry. Svého soupeře nemáte před sebou jako na bitevním poli. Musíte ho najít v rozsáhlé pustině oceánu a mnohdy musíte svou letku vyslat k nějakému místu jen na základě neúplných údajů a vašeho odhadu. Působí to roz hodně zajímavě a velmi rychle vás do bojů vtáhne. Ti chytřejší z nás pak mohou využívat i údaje o doletech letadel a jiné technické numerosity k lepší taktice svého úderu. Občas je také nutné přirazit k nějakým břehům a udělat malé vylodění, ale to už taková zábava není.

Velmi dobře působí mapa hry. Je docela podrobná a hlavně obsahuje i povětrnostní podmínky, které jsou dost důležité pro vaši operaci. Takové mraky mohou být totiž dobrým úkrytem jak pro vás, tak pro vašeho soupeře. Na druhé straně jsem neobjevil žádný Zoom (přiblížení) mapy. Takové orgie jako ve Frontierovi tu rozhodně nezažijete. Snad se programátoři báli, abyste se jim ustavěně nedivali pod mraky, kde že ti nepřátelé vlastně jsou, ale to by snad nebyl takový problém zabezpečit. Jako dost dobrá opce se mi jeví možnost doslova přeskocit čas, kdy se nic neděje. Vzpomínáte, jak jste si v UFU nastavili ubíhání času na jednotku „po dnech“ a jakmile se objevilo nové UFO, hra se zastavila na zprávě o létajícím objektu? V CAW2 si můžete navolit, zda-li

## CARRIERS AT WAR II

70%

GRAFIKA:	[Progress bar]
HUDBA:	[Progress bar]
ZVUKOVÉ EFEKTY:	[Progress bar]
HRATELNOST:	[Progress bar]

- + grafické zobrazení bojové techniky
- + podrobné údaje o technice
- + jednoduchost ovládání
- jednoduchost ovládání
- malá koncentrace na lodě

## STRATEGIE

Carriers at War II

70

Testováno na: 486 DX/33, 4 MB RAM. Požadavky: 386 SX, 2 MB RAM, 10 MB HD, AdLib, Sound Blaster, PAS, MT-32, Sound Canvas, myš. Existuje na: IBM PC. Výrobce, rok: Strategic Studies Group, 1994. Testoval: KaT

krát vyrávnány podobnými titěrnostmi z lodního hlediska. Po pravdě řečeno, veškeré strategické dění na palubě je tak zjednodušeno, že by CAW2 mohla s úspěchem vyhrát i moje sestřenice.

Na druhou stranu nelze nepochválit grafické (SVGA) zobrazení bojové techniky a všechny ty detailní údaje o ní a podrobné briefingy (kterým zase neodpovídají stejně podrobné debriefingy, ale to už toho chci asi moc). Celkově jsem měl z Carriers at War 2 dost zkažený den, takže se loučím a jdu si zahrát North&South.

KAT

# Art & Letters SpaceAGE

ART & LETTERS SPACEAGE

**Testováno na:** 386 SX, 4 MB RAM, CD-ROM, Sound Blaster  
**Pro Požadavky:** 386, 4 MB RAM, CD-ROM, Windows 3.1  
**Existuje na:** PC CD-ROM. **Výrobce, rok:** National CD-ROM Company, 1995. **Testoval:** Marek



A screenshot from the game 'International Space Station Alpha'. The top of the screen features a menu bar with options like 'Start', 'Help', 'About', 'Options', 'Tutorial', and 'Exit'. Below the menu is a toolbar with icons for 'Start', 'Stop', 'Save', 'Load', and 'Help'. The main area shows a 3D rendering of the International Space Station (ISS) against a dark background. The station is a complex structure of white modules and blue solar panels. A small shuttle is docked to one of the modules. The bottom of the screen has a status bar with text including 'Computer', 'Astronaut', 'View', 'Help', and 'Exit'.



nečekané název další části textu, nebo  
ale i nejvyznamenější slovo ve větě.

K obsahovému zpracování opravdu nemám výhrady, je zde všechno a k tomu ještě něco nového. Tam "na víc" mám na mysli Art & Letters Draw, který slíbil program doplňující encyklopédii. Neoceníte jeho žádný CorelDraw, ale docela jednoduchý program, podporující většinu základních grafických funkcí. Jistě se ptáte "No a co? K čemu tedy je, když užívat pouze základní funkce?" Odpověď je jednoduchá. Hlavní přednosti je rozsáhlá knihovna obrázků všemožných druhů. Máte k dispozici obrázky kosmických lodí, letadel, helikoptér atd. I tady se odrazil vliv Jurského parku, a tak se setkáte s lehce uletovou sadou dinosaurů.

Ještě než se pustím do závěru, musím připomenout i záporu, tedy zápor. SpaceAge běhá pouze a jen pod Windows, což se odraží ve výsledné rychlosti.

Jak jednou někdo napsal (byl to TJoker a napsal to skvěle), s encyklopedii si může hrát každý, ale bavit bude jen někoho. Domnívám se, že filmová ukázka tragického startu Challengeru pohled na rekonstruovanou Venusí bez ulmosférie nebo autentické záznamy projevů významných prezidentů a mnohé další přilákají už jednoho milovníka vesmírných letů a snad i některé ostatní. Co jí všim, vzdyl vše je ve hvězdách!

**K**azdy z nás už jistě přišel do styku s encyklopedií či kronikou, takovou tou velkou "bichlí" se spoustou textu a obrázků (ideálním příkladem je Kronika lidstva). Ono ohromné množství informací přímo nabádá k prevodu na počítačové CD. Pochopitelně nejsme první koho to napadlo, a tak v současné době je k mání již několik desítek CDčkových titulů zcela zaplněných textem, grafikou a zvukem.

Snad prvním takovým pokusem byla Guinessova kniha rekordů, následně projekty byly převážně všeobecného rázu a až postupem času se začaly objevovat i encyklopédie s blížším zaměřením, rozptýlávající danou oblast do každického detailu.

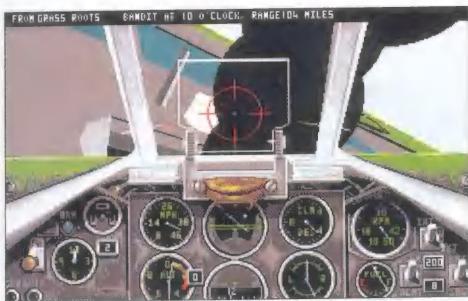
Dnes bych vás chcel seznamit s titulem patřícím do té druhé kategorie, který nese název Art & Letters SpaceAGE a zahrnuje kompletní vesmírnou éru.



■ AMIGA, PC

# Overlord

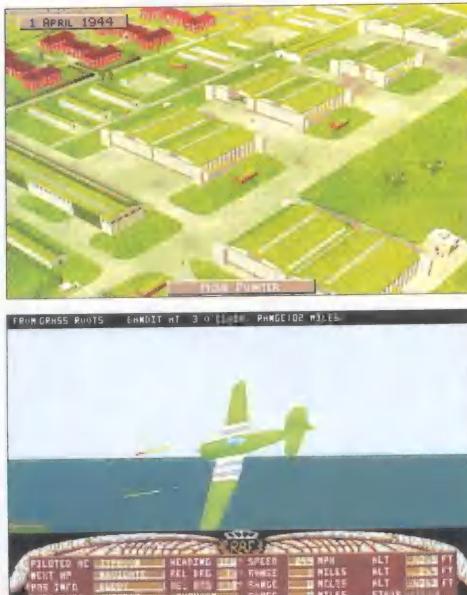
Příznivci leteckých simulátorů na Amige nezažívají zrovna tu nejúrodnější sezónu.



Jestli se totiž nepletu, tak poslední sklizeň byla někdy před rokem a půl a urodil se Dogfight. Od té doby se sklizely jen slabý, zejména TFX je slibováno déle než zdrávo. Ale nyní se už snad blízká na časy. Je tu Overlord, Dawn Patrol a brzy už i proklaté TFX.

Ted k Amigácké podobě Overlordu. Mohu naštěstí konstatovat, že tato verze dopadla velice dobře a od té na PC se příliš neliší. Vzhledem k tomu, že Overlord je i na Amige 500, autoři se museli rozložit s vysokým rozlišením 640 x 400 x 256, a proto si na pětistovce zalézáte ve 320 x 200 (zajímavé je, že pro tento variantu u PC verze je doporučováno 486DX/33 a zde to zvládne 68000. To jsou věci).

Z toho plyne jistá změna. U obrázků z PC verze jste se asi kochali pohledem na perfektně zpracovaná letadla, zde to tak vynikající



není. Letadlům byly svedeny textury, ale i takto nahaté stroje vypadají dobré. S pozemními cíli tomu je stejně, tedy také bez textur, ale tak tomu je i u PC verze. Terén vypadá dobré, docela přirozeně. Tolik ke grafickému zpracování letu. Interiéry letištních místnosti jsou tvoreny spoustou skvělých statických obrázků, které stojí za to vidět (dobrý důvod pro honbu za vyznamenáním). Navštívte váš pokoj, ve kterém máte denník zaznamenávající vaše úspěchy i neúspěchy. Ty se uvádějí ale hlavně v budově zvané Dispersal, kde jsou

všechny informace o vašich misích, sestřelech, vyznamenáních atd. V takovýchto interiérech se konají samozřejmě i briefings, kterým byla věnována veliká pozornost a to samé doporu-



čují i vám. Navigace při letu zde není totiž zrovna nejlepší, a právě proto pozorně sledujte briefings. V nich se dozvete a uvidíte úplně všechno. Informace o každém cílu, záběry kamery ze všech stran apod.

Nyní se zas můžeme vrátit k letu. K jeho skvělé atmosféře přispívá rozmanitost misí (bombardování mostů, útoky na radarové stanice, ochrana vašich bombardérů apod.), výběr letadel (Spitfire, Hawker Typhoon a Mustang), nepřátelské letouny (Focke-Wulf, Messerschmitt BF 109G atd.) no a samozřejmě samotný let. K jeho plnému pochopení byste ovšem museli prostudovat spoustu stran v ma-

OVERLORD	81
GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	
+ atmosféra	
+ rozmanitost misí	
- malo zvuků	
SIMULÁTOR	
Overlord	81
F-16 Falcon	80
Knights of the Sky	76
Dogfight	65
Fighter Bomber	60

Testováno na: Amiga 500, 3 MB RAM, HD. Požadavky: dop. Amiga 1200, HD. Existuje na: Amiga, PC. Výrobce, rok: Virgin + Rowan software, 1994. Testoval: Lewis

nuálu, jelikož snad každá klávesa má nějakou funkci. Zvuková stránka je bohužel stejná jako u PC, tedy hudba jen v úvodu a zvuky sice dobré, jenže jich je málo.

Overlord je zkrátkou velice kvalitní hrou, která potěší zvláště po tak dlouhém simulátorovém půstu. Doufám, že není výjimkou a že další budou brzy následovat (včetně toho TFX!).

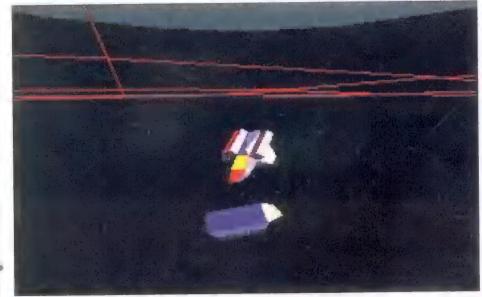
LEWIS ■

■ AMIGA 1200, CD32, PC

# Subwar

Jak vypadá podmořská válka

V Ex 22 jste měli možnost seznámit se s PC-verzi skvělé simuláční hry firmy Micropose Subwar 2050. Tehdy majitelé IBM kompatibilních počítačů po dlouhou dobu usedali do kokpitů svých podmořských člunů a oddávali se dobrodružstvím několik mil pod hladinou moře. Po nějakém čase se tato hra objevuje i na Amigách a CD32. Princip hry zůstal zachován. Odehrávají se tu boje mezi několika světovými syndikáty a vy bojujete za jeden z nich. Nechybí ani skvělé statické obrázky samozřejmě v 256 barvách a ve verzích pro CD32 jsou tu i skvěle propracované mezikvětiny. Hlavní a dost značný rozdíl spocívá v grafice "v akci". Na rozdíl od PC nejsou veškeré objekty texturované, ale čistě vektorové. Třeba dno není pokryto různými korály a podobnými seskupeními, jen "září" různými modro-šedými odstínů a první setkání s ním může člověka fascino-



vat. Ve skvělých vektorech jsou zhotovené i ostatní podmořské objekty jako různé vědecké základny, těžební soupravy či elektrické generátory. Navzdory vektorům je animace skvělá a téměř plynulá. Zvuková stránka hry je naprostě dokonalá. Skvělá hudba (některé skladby na CD32 hrají přímo z disku) dokresluje atmosféru tajemných hloubek, při akci vás ohromí zvuky sonaru, různá bubláni, skřeky vydávané podmořskou faunou, kterou je možno i pozorovat. Občas potkáte nějakého hlavonože, velrybu, žraloka či delfina, ale ještě častěji to budou nepřátelské ponorky a jejich zatracené rychlá torpéda. Než se pustíte do hraní, budete muset zadat své jméno, jistě že můžete být falešné a dokonce si můžete vybrat i svoji dobu. Dále následuje briefing a hurá do ak-





# 2050

budoucnosti na Amize?



## SUBWAR 2050

81

GRAFIKA:	[Progress Bar]
HUDBA:	[Progress Bar]
ZVUKOVÉ EFEKTY:	[Progress Bar]
HRATELNOST:	[Progress Bar]

- + skvělá atmosféra
- + zvuk
- + plynulá animace
- + instalace na harddisk
- některé mise příliš lehké
- některé mise příliš těžké

## SIMULÁTOR Subwar 2050

81

**Testováno na:** Amiga 1200, 2 MB RAM. **Požadavky:** min. Amiga 1200 nebo CD32. **Existuje na:** Amiga 1200-4000, CD32, PC. **Výrobce, rok:** Microprose, 1994. **Testoval:** Joe.

ce! Jestli vám však na vašem, byť počítačovém, životě aspoň trochu záleží, bývá vhodné si svou ponorku, případně ponorky náležitě vyzbrojit. K dispozici jsou zbraně trojho typu: torpéda, raket a podvodní miny. Ač simulátory nemám příliš v lásce



(kromě microprosáckých Knights of the Sky a Formula One Grand Prix), SUBWAR 2050 mě polapil a nadchnul hned od začátku a věřím, že stejný osud bude následovat většinu majitelů počítačů s AGA čipy (ne čípky!), neboť vedle skvělé zábavy je to i dobrá ukázka toho, co tyto mašinky dokáží. Takže podmořskému hemžení zdar a Subwaru zvlášť!

JOE ■

■ AMIGA, AMIGA AGA, CD32, PC

# UFO - Enemy Unknown



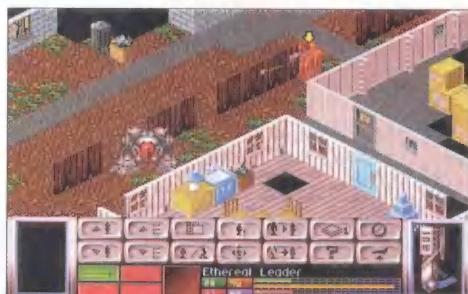
**U**FO jsem hrál už na PC u kámoše a i když to bylo bez zvuků (Aleši, kup si už nějakou zvukovou kartu, kdo má u tebe hrát) dost se mi líbilo. Potom jsem si UFO zahrál na CD32 a nevěřil jsem svým očím, pomalejší to snad ani už nemohlo být, prostě hrůza. A ačkoliv jsem se přesvědčoval, že na UFO už tedy nesáhnu, nevydržel jsem a tuto strategii si sehnal i pro svoji mašinku. Nedivte se, já mám strategie rád a tohle je nějaká strategie. To už ale asi většina z vás ví, proto přejdu k věci. Ještě malé upozornění, jak jsem již uvedl, hrál jsem UFO na PC bez zvuků, takže případné srovnávání nebude úplně regulérní, sorry.

Občasním zlozvykem konverzi bývá absence intra oproti původní verzi (Simon the Sorcerer PC-Amiga, The Settlers Amiga-PC). Zde tomu tak není, takže se i my můžeme těšit z intra, které nás dobře uvede do děje. Pak už se můžeme ponořit do skvělé zábavy. Výběr první základny asi nebude tak velkým problémem, ale zbytek trochu ano. Základních ikon je tu totiž trochu více, pro začátek stačí ta nejpoužívanější - BASES. V tomto menu pak prováděte většinu operací. Najímáte vědce pro vynáležání nových zbraní, zkoumání mimozemských předmětů apod. Sháněte inženýry pro výrobu těchto zbraní, nábojů a ochranných obleků. Stavte budovy na skladování zásob, prohledávání oblohy,



ochranu atd. Toto vše patří do první části hry. Tu druhou okusíte po sestřelení UFA. Pak naložíte jednotku co nejtěžší technikou a vyrazíte na místo. Následuje kolová akční-strategie.

V každém kole zadáváte členům komanda co mají dělat, zda jít, střílet, sbírat věci, vyčkat apod. Vše vidíte jako na dlani v pseudo 3D grafice. Pak se hýbou ufoni, pak zas vy atd. Po akci získáte ukořistěné mimozemské výnálezy či suroviny a dle úspěchu i přiměře-



nou měsíční finanční odměnu. A pak to jde dál až do konečného zničení všech ufonů.

Tohle možná už znáte, ale já jsem chtěl jednak poukázat na fakt, že zde nic nechybí vůči PC verzi a jednak jsem chtěl tak trochu této skvělé strategii vzdát hold. Systém zůstal naštěstí nezměněn a ani ostatní věci nebyly příliš dotčeny. Grafika je velice dobrá, ať už obrázků nebo akce. Zvuky jsou super, co zbraň či ufon to jiný zvuk. Rychlosť sice není nijak závratná, ale zde to jde a na Amige 1200 s takovou turbokartičkou to už je úplně v pohodě. Navíc má amigácká verze jednu výhodu. Podobně jak Dune II tak i UFO běží jako task, takže můžu klidně nechat ufony se skrytě hýbat a ještě třeba psát recenzi.

Co dodat, UFO je skvělá strategie (po kolikátké to asi už píšu) a její konverze dopadla velice dobře, co více si přát? No přece UFO II!

LEWIS ■

## UFO - ENEMY UNKNOWN

88

GRAFIKA:	[Progress Bar]
HUDBA:	[Progress Bar]
ZVUKOVÉ EFEKTY:	[Progress Bar]
HRATELNOST:	[Progress Bar]

- + běží jako task
- + plejáda zvuků
- + zábava
- + celá hra

S T R A T E G I E	
UFO: Enemy Unknown	88
Dune II	85
K240	82
Battle Isle	75
Starlord	70

**Testováno na:** Amiga 500, 3 MB RAM, HD. **Požadavky:** dop. Amiga 1200, HD. **Existuje na:** Amiga, CD32, PC. **Výrobce, rok:** Microprose, 1994. **Testoval:** Lewis.



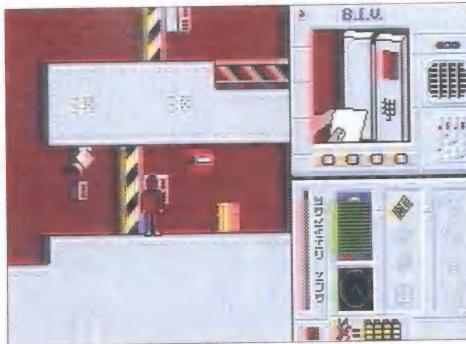
■ ATARI ST

# H.E.R.O.

Na této hře se ukáže, jestli jste HERO nebo ZERO!!

**H**uman Extraction & Rescue Operation je celý název této gamesy. Musíte říci, že celý název je trochu zdlouhavý a tak výrobce usoudil: "Kdo bude číst tak dlouhý název? Co takhle H.E.R.O?" Nebudu vás zatěžovat vývojem názvu tohoto produktu a raději vás ponořím do tajuplného příběhu jaderného vědce, jeho laboratoře, lidi okolo, vzpourě robotů, sudů radioaktivity a... No to je snad vše.

Takže byla, nebyla atomová laboratoř a v ní se odehrává celý příběh. V roli člověka zachránce, nebo zbabělce pro případ nehraní hry, musíte zneškodnit celou laboratoř a zachránit velmi užitečné lidi. Nic moc originálního. Na druhou stranu to zas



tak hrozné není a i když není nápad zrovna originální, neznamená to, že hra stojí za bačkovou. V podstatě se jedná o gamesu

typu Flashback, jen s tim rozdílem, že obraz scrolluje. Dalším rozdílem od Flashbacka je rozdělení obrazovky. Celá obrazovka je rozdělena na dvě části v poměru 2:1. V té první (menší) vidíte svého 2D hradiště a okolní krajinu. V druhé (ještě menší) máte vyobrazeny své věci a "doplňující okno". Toto okno zobrazuje detaily (když vykonáte nějakou činnost, objeví se v okně, co jste vlastně udělali). Pro lepší představu se podivejte na obrázky. To je asi vše ke stručné charakteristice.

Podívejme se na grafickou stránku věci. Ouha, grafika hry není nic moc - chybí barvy. Asi to z obrázků není patrné (není), ale postavička má něco kolem tří set animačních oken a tenhle údaj není reklamní cats, nýbrž pravda. Pohyb postavičky je velmi jemný a jsou zde i speciální pohyby, jako lození po čtyřech, nebo doslova "škrábání se po zdi"... Nevím, co bych ještě dodal. Na řadě je hudba. Hudba ve hře není špatná, ale nemusí mít všechno. Zato zvuky jsou bomba. Každá blbústka má svůj osobitý zvuk, což je vždy velmi kvalitní samply, který bezvadně dokreslí atmosféru.

Celkově se dá říci, že jde o velmi dobrou pařbu, ale podle mého názoru ne na dlouho. Tím narázím na fakt hratelnosti. Hra nebude moc dlouho bavit a to například

proto, že obsahuje 80 velmi dlouhých levelů se skoro stejným (spíš stejným) prostředím, což naštve každého odpůrce stejných prostředí. I přes mou lásku k tomuto typu her a jisté praxi, kterou jsem získal dohrání Another Worldu, Flashbacka, Prince, Golden Eagle mi připadá již v prvním levelu hra velmi obtížná a na myšlenku konce



## H.E.R.O.

GRAFIKA:	[Progress bar]
HUDBA:	[Progress bar]
ZVUKOVÉ EFEKTY:	[Progress bar]
HRATELNOST:	[Progress bar]

- + jemná animace
- + pekné pohyby
- málo barev
- obtížnost

A	R	C	A	D	E
Flashback	80				
<b>HERO</b>	<b>70</b>				
Prince o. P.	69				

Testováno na: ATARI 520 STFM, HD 30. Požadavky: ATARI ST, 1 MB RAM, nejde na TOS 2.06. Existuje na: ATARI ST. Výrobce rok: IDS 1994. Testoval: Dracula

jsem brzy zapomněl. Ale jestli se ptáte zda ji koupit, či ne, odpověď zní: Pokud máš rád tento typ her, kup ji. Cena, za jakou je od začátku prodávána, to stejně rozhodne za tebe! 14.99 liber: "No, nekup to!"

■ DRACULA ■

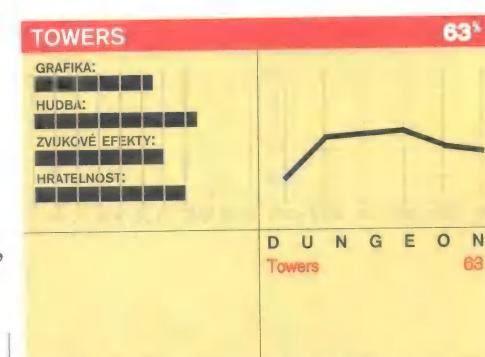
■ ATARI ST

# Towers

Nepřítel má dobrou strategii, ty kouzla. Toť pravý svitek!

**M**áte rádi RPG? Tak tu mám pro něco pro vás. Jsou to dvě diskety, na kterých je napsáno TOWERS. Ano, možná jste uhodli, je tu dungeon na Atari ST a jenom na ST. Při první pohledu zjistíte, že hru provází celkem pěkná legenda. Tím se se zdržovat nebudeme. V menu máme 4 možnosti: První je přejet si obrázkové intro, kde je též napsaná legenda. Druhá možnost vás pustí do dalšího menu. Dejte totiž výběr z neuvěřitelných čtyř postav (hrájet s jednou). No a po výběru následuje hra samotná. Obezvete se v místnosti, ze které vedou 3 chodby. Já, jako velký hrdina, jsem zkousil tu cestu, kterou jsem přišel, avšak byla zasypána kamením. Smůla, z toho se asi nevyvleču.

Podle mého je grafika o trochu lepší než v Dungeon Masterovi a to proto, že zdi vypadají více 3D (reálněji). Hudba je velmi dobrá a ke hře se bezvadně hodí. Zvuky na tom nejsou hůře. Z tohoto by si někdo řekl "Dunge-



Testováno na: Atari STFM, 3 MB RAM, HD 30 MB. Požadavky: ST, 2 MB RAM, 2 MB HD. Výrobce, rok: JV Enterprises 1994. Testoval: Dracula.

on Master v.2.0 pro 2 hráče s lepší grafikou". Oproti Dungeon Masterovi má hra spoustu nových nápadů (tim nechci říci, že DM neměl nové nápady, měl). Například jsem nikdy v RPG neviděl převis. Boje jsou též zaji-



mavé, vidíte svou zbraň a když kliknete na tlačítko boj, tak zbraň krutě zaútočí třeba na nebohého kostlivce. Ale to, co je skutečně nejlepší, je systém kouzel. Máte totiž slovník magických formulí, ze kterých skladáte různá kouzla. Například ME-RA-KI vytvoří ohnivou kouli. To ale stále není vše. Po každé zabité příšeře zbyde na zemi krvavá skvrna.

A co nedostatky? Grafika ve hře je podprůměrná a má málo barev. Na náročnost grafiky je hra příliš pomalá. Postavy, jež s vámi bojují, mají velmi málo animačních oken (dvě). Nepřiměřené požadavky na hardware.

Hra jako celek není špatná a hrůznou gra-



fiku vyvážuje možnost hry dvou hráčů. Celkem ji doporučuji spíše otrlejším hráčům, ale nebojte, jestli umíte (ve hře), nebude to kvůli velkému množství nepřátel, spíše z nedostatku potravin (stravitevních).

■ DRACULA ■



■ AMIGA, PC

# FIFA Soccer

Jako každý správný fanda sportovních her jsem se i já těšil na častokrát opěvovaný FIFA Soccer ve verzi pro Amigu.



Předtím jsem ho hrál jen u přítele na PC a samozřejmě se mi líbil, i když jsem se s ním kamarádem shodl v tom, že NHL'94 je zpracován o poznání lépe. Ale i tak jsem byl na konverzi na moji mašinku patřičně nažhaven. Tak teď, verze pro Amigu je na třech disketách, což vypadá docela přívětivě. Jenže přijemné je to jen v případě nainstalování na harddisk, jinak jsou to muka. I s jednou externí mechanikou si vyměňování disket docela provičíte a co teprve bez ní, to bych vám opravdu nepřál. Na tuhoto skutečnosti jsem však už docela zvyklý, zvláště po tréninku z Mortal Kombatu

II, takže jsem to skoro přešel (ale jen skoro, protože jsem to zařadil do tabulky). No a pak se to konečně nahrálo, vybral jsem si tým a několik dalších věcí, páprkrát zas vyměnil disky a mohl hrát.

Grafika je pěkná, jen co je pravda, zvuky jakýsmet, ale u sportu víc oceňuji hratelnost. A ta zde poněkud zaostává. Když pominu, že hra není příliš plynulá, což mohu svést na svoji dobrou ale poněkud starší Motorolu 68000, zbuduje ještě několik faktů, které hratelnost každi. Především je to ovládání, doporučuji se prý

## FIFA Soccer

70

GRAFIKA:	[Progress bar]
HUDBA:	[Progress bar]
ZVUKOVÉ EFEKTY:	[Progress bar]
HRATELNOST:	[Progress bar]

- + skvělá grafika a animace
- + zvuky
- + jde na hardisk
- špatná ovladatelnost
- hratelnost
- nesmyslná jména hráčů

S P O R T	
Sensible Worlds of Soccer	90
Sensible Soccer Int. Edition	80
Manchester United P.L.Ch.	77
<b>FIFA Soccer</b>	<b>70</b>
Goal	68

Testováno na: Amiga 500, 3 MB RAM. Požadavky: dop. Amiga 1200, HD. Existuje na: Amiga, PC. Výrobce, rok: Electronic Arts + Visual Science, 1994. Testoval: Lewis

ovládač ze SEGY (možná půjde dvojtlačítkový joystick), jinak budete hrát joystickem a klávesnicí, a to ke kontrole příliš nezpříjemní. Nechápu proč tu není možnost, ovládat hru třeba jen klávesnicí. A když se ovládání přizpůsobíte, zjistíte, že je složitější "normálně" zahrát. Pokud budete hodně trpělivý, povede se vám patička, nůžky či jiná parádička, ale to stane většinou náhodou, takže z toho zas takovou radost mít nebudeste. Nevim už, jak bych to jinak popsal, hratelnost je zkrátka dost špatná.

Jako by to nestačilo, hráči mají náhodně vygenerovaná jména anebo je navrhoval Haquel, jinak si to nedovedu vysvětlit. To už mě dorazilo, takže jsem toho nechal a pro ukliďnění jsem si urychleně spustil Sensible World of Soccer. To samé doporučuji i vám. Doufám, že pokud někdy bude předělán i NHL Hockey, takže to nedopadne jako s FIFA Soccerem. To bych si radši nahodil emulátor Spektra a zahrál si Decathlon.

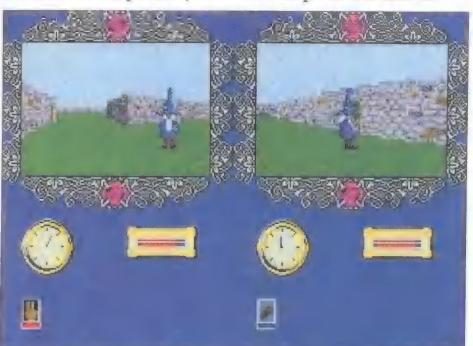
LEWIS ■

■ AMIGA

# Trick or Treat



Herr ve stylu Doom v poslední době roste jak hub po dešti a cím dál tím více firem se do této soutěže zapojuje, čekám už jen na Sierra-on-Line a Vochozka Trading. Možná proto se nějaký Duncan Stuart rozhodl, že to zkusi také a sám. Takhle asi nějak vznikla hra Trick or Treat. Abych vám ji stručně charakterizoval, popíši základní kulisy: vesnice, několik domů a mezi nimi běhají dva trpasličtí. Trochu podivná kombinace, proto ji uvedu na pravou míru.



metr a místo pro osm předmětů. Vesnice je tvořena několika domy, v kterých se nalézají různé předměty, a zdmi, to je vše, žádná podlahy ani strop (pro pořádek dole je zelená, nahore modrá). A ty dva trpasličtí jsem si taky nevymyslel, jenom tam neběhají sami, ale ovládáte je vy. Cílem je samozřejmě najít druhého trpasličího a zničit ho. K tomu slouží vaš "samopalomet", bohužel jediná zbraň. Ale zas tak moc stereotypní to nebude, protože můžete sebrat spoustu různých užitečných předmětů, které tvoří podstatnou část dobré zábavy této hry. Jejich trvanlivost je sice jen dočasná, ale přesto jsou rozhodujícím závažím na misce vah. Magnet zneškodní souperům kompas, díky rychlosti mu utečete a projektorem zas můžete promítat svůj obraz. Sami neviděni si v klidu zastřílet, jammerem poroucháte jeho zbraň, atraktorem ho zas přilákáte do své blízkosti atd. No a nechybí ani klasická neviditelnost či nemrtelnost anebo neklasická soupeřova slepotu. Není těžké vytušit, že hlavní náplň hry bude tvorit hledání těchto předmětů a následné jejich hromadné použití z obou stran. Z čehož ovšem může vzniknout situace, že po vesnici budou rychle běhat dva neviditelní, nesmrteční trpasličtí s porouchanou zbraní a kompasem.

Tuto hru hrají dva hráči, takže si někoho povzete, protože v jednom to je docela nuda. Každý hráč má pro výhled určeno jedno malé okénko (zhruba šestina obrazovky), pod ním kompas (ukazuje směrem k soupeři), životy-



Sluší se připomenout, že nelze střílet za běhu a dělat úkroky do stran. Grafika vzhledem k absenci podlahy a stropu a jednotavnosti stěn, nebude zrovna nejlepší. Hudbu zas uslyšíte, jen když si pustíte kazetačku či kompakt. Melodie jsou docela příjemné, některé samplify vskutku povedené. Ale přesto je to dobrá hra. Pokud jste dva a nevítate co by, tak to zkuste, nějakou tu chvíli vám Trick or Treat určitě vydrží.

LEWIS ■

## TRICK OR TREAT

70

GRAFIKA:	[Progress bar]
HUDBA:	[Progress bar]
ZVUKOVÉ EFEKTY:	[Progress bar]
HRATELNOST:	[Progress bar]

- + spousta předmětů
- + zábava pro dva
- jen jedna zbraň

H R Ī Č K A	
Dynablaster	80
Dune III	75
<b>Trick or Treat</b>	<b>70</b>
Tank x Stuff	68
Turbo Raketki	65

Testováno na: Amiga 500, 3 MB RAM, HD. Existuje na: Amiga. Výrobce, rok: Duncan Stuart, 1994. Testoval: Lewis.



AMIGA

# Tank x Stuff

Jistě znáte takovouto situaci. Přijde za vámi několik kamarádů (prostě se k vám nakvartýrují), kteří budou mají horší počítací nebo ho vůbec nemají anebo ho mají, ale nemají co hrát a nebo vás přišli jen otrávit. Každopádně byste potřebovali nějakou hru, která by vás mohla zaměstnat všechny najednou. Můžete zkousit třeba nějaký složitý letecký simulátor, někdo bude zatáčet, někdo



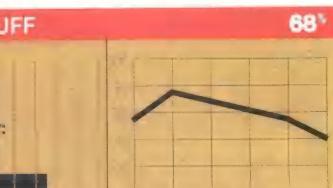
střílet, jiný zatahovat klapky a další třeba zrychlovat, ale to asi nebude ta pravá zábava. Potom vám vůle doporučuji sharewareovou hru s názvem Tank x Stuff, která je hned pro hráče čtyři.

Hrát se dá i ve dvou či třech, dle toho se rozdělí obrazovka, zbylé hráče popřípadě dodá

pocítac. Nastavíte časový limit, přičemž s rostoucím časem se počítac zlepšuje, a můžete hrát. Cíl je prostý získat a ubránit co nejvíce praporků, to je ale až moc obecné, a proto to lehce rozvedu. Nejdříve si totiž musíte vybrat povrch a bojové vozidlo, s kterým budete o ty praporky bojovat (např. země + tanky nebo voda + lodě). Následně bude každý hráč umístěn do jednoho rohu, kde se nachází i jeho základna spolu s obranným dělem. Po hrací ploše jsou rozmištěny praporky, ale také neutrální děla, která střílí na každého. Nechybí ani různé překážky, které jsou zničitelné (stromy, ploty) či jen poškozitelné (domy). Každý hráč má navíc ještě několik min, které můžete libovolně rozmištět po hrací ploše. Ty sice při dotyku zničí každý tank, ale protože jsou neviditelné mohou lehce zneškodnit i tank vás vlastní, takže bacha. Taktiž nastruování již můžete začít bojovat, brzy budou všechny volné praporky rozebrané a začne ta pravá bitva. V této situaci totiž nezbývá než ukrást praporky z cizí základny a rychle se ztratit, pokud máte praporků málo anebo jen bránit základnu a pronásledovat lupiče, pokus máte praporků nejvíce. To je celé.



## TANK X STUFF



A	K	C	N	I	88%
+ vice povrchů					
+ editor					
+ pro čtyři hráče					
- grafika, hudba, zvuky					

Testováno na: Amiga 500, 3 MB RAM, HD. Požadavky: min. Amiga 500. Existuje na: Amiga. Výrobce, rok: 42 South, 1994. Testoval: Lewis.

Grafika, zvuky či hudba nejsou zrovna genialní, ale to zde vůbec nevadí. Ačkoliv se to totiž možná nezdá je to skvělá zábava. Zvláště třeba když zrovna zcizíte soupeřovi praporky, s radostí se vracíte na svou základnu a co nevidíte, neprítel krade praporky vaše.

Rychle vyložit náklad (pobere jen tři) a hrá za ním, zneškodnit, vzít praporky a zpět na základnu odkud vám zase jiní soupeři berou vás pracně vydobyty majetek. A tak dokořá, dokud neskončí časový limit. Snad vám tento recept jak vyřešit nepoměří lidi k počítacům, bude k něčemu užitečný. Navíc pokud vás to již přestane bavit, zkuste si pohrávat s vloženým editorem a máte zas na pár hodin o pár lidí postaráno.

LEWIS ■

AMIGA

# Cyber Man

Starý dobrý Pacman tak, jak jej ještě neznáme.



jako neoficiální oslavu značky Commodore (hm, tak upřímnou soustrast). Ale abychom se dostali taky k něčemu jinému, podíváme se na zpracování onoho tajuplného města.

Cože? Tohle má být ta doomovka? Kdo si to probhoval vymyslet?! Jen klid. Aby bylo jasno, tak město se skládá ze samých vektorů, nikde ani trocha textury a pozadí je tvoreno dvojrozměrnými backgroundy, což nepůsobí příliš propracovaně. Domy dají-li se tak tyto obrázky nazvat jsou jen růžnotvaré kvádry bez střech a oken. Uprostřed bludiště se nacházejí zahrádky a vektorovými stromečky, které by dovedly nakreslit i čerstvý prvnáček. Váš úkol spočívá v sežráni všech zelených velehrášků, cestu vám zpříjemňují odporní (po grafické

i morální stránce) nepřátelé. Najdete-li červenou kuličku, cesta zblízka a oni vám nemohou po určité době nic udělat. Problém tkví v tom, že je nemůžete pozřít jako ve starých verzích Pacmana, ale prostě se navzájem ignorujete. Když jde do tuhého, lze je stisknutím střelby

přeskočit (létající Pacman, to je bomba!). Dole na obrazovce je sloupec energie, jehož část po střetu s příšerkami ubude. Naštěstí se po městě povalují lékárničky, které ji opět doplní. A nejen to. Lze tu najít i různé zrychlovací bonusy, zvýšení nebo naopak snížení skoku, po slupnutí některých zázračných pilulek zmizí

Jedenho dne z rána..., ne, neozvala se rána, ale českými informačními kanály proběhla zvěst o sharewareové hře Cyber Man, kde hlavní postavou je Pacman a je to úplně jako DOOM. Není divu, že jsem po takovém diliku okamžitě skočil.

Zpráva nelhala. Opravdu jezdíte se známou žravou koulí po trojrozměrném městě a pojídaté zelené, případně červené kuličky. Protivníky vám jsou různé potvory neobvyklých tvarů a ještě zvláštnějších jmen, jako Syntax Error, Joypad, Mackintosh či Empty Inside. Ty si ostatně můžete prohlédnout na obrázku. Z něj je zřejmé, že autor svou hru pojal



ukazatele směru, ploty nebo mapa, či vaše energie začne nezdřízitelně klesat na nulu. Velice zábavné! Dokončíte-li jeden level, musíte si ještě najít cestu do dalšího, která vede po různých silnicích za městem. Mimo ohrazený

okres se můžete pohybovat prakticky kdekoli. Taková procházka zcela jistě prospěje vašemu duševnu a dá vám na chvíli zapomenout, že vás čeká ještě mnoho a mnoho dalších úrovní. Gratuluji tomu, kdo je všechny prošel. Vzhledem k tomu, že máte na celou hru jen jeden život, je to hrdinský výkon. Nejsou tu žádné kódy či hesla do dalších levelů, prostě nic! Hru musíte dohrát na jeden zá tah a vzhledem ke zpracování u toho asi moc dlouho nevydržíte.

Navzdory tomu, co se o ní povídalo, mě hra velmi zklamala. Ani se nedá považovat za pokus o nový herní styl, protože s vektorovou bludištovkou může v této době těžko někdo proražit. Navíc se tu zábava poněkud výtrácí do neznáma. To už je snad lepší i ten "Pampuch" pod Windows na PC než tohle!

JOE ■

## CYBER MAN



A	K	C	N	I	35%
+ 3D pohyb					
- divná grafika					
- žádná hudba					
- málo zábavy					

Testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM. Požadavky: min. Amiga. Existuje na: Amiga. Výrobce, rok: Fabio Bizetti, 1994. Testoval: Joe.

EXCALIBUR 44

# One Must Fall 2097

**U ... Nahoru (Up)**  
**B ... Vzad (Back)**  
**p ... Úder (Punch)**

**D ... Dolu (Down)**  
**F ... Vpřed (Forward)**  
**k ... Kop (Kick)**

**Účinné údery, které jsou zastoupeny u všech robotů:**  
**High jump D;U**  
**Dive down DBk**  
**Block up B**  
**Round kick Bk**

Jaguar  
Jaguar leap D,Fp,UF  
Conussion cannon D,Bp  
Overhead throw U,Dp (bottom enemy)  
Destruction D;D;Uk



Shadow  
Shadow dive U;D,Fp  
Shadow punch F;D,Bp  
Shadow slide F;D,Bk  
Shadow grab D,Dp



Thorn  
Speed kick D;Fk  
Off wall attack (jump by wall) D;Fk  
Spike charge F;Fp  
Destruction U;D;U;Dp



Pyros  
Fire spin D;Dp  
Super thurst attack F;Fp  
Jet swoop U;Dk



Katana  
Rising blade D,Fp  
Head stomp U;Dk (bottom enemy)  
Razor spin D,Bk  
Destruction B;D;Up



Flail  
Spining throw U;Up  
Charting punch B;Bp  
Swinging chains Dp  
Destruction U;B;F;Bp



Chronos  
Small scale F;D,Bp  
Matter phasing D,Bk  
Status activator D,Bp  
Teleport Dp  
Destruction F,B;F;Bp



Gargoyle  
Diving claw U;Dk  
Flying talon D;Fp  
Wing charge F;Fp  
Destruction D;U;D;Up



Shredder  
Head butt D;Fp  
Flip kick D;Dk  
Flying hands D;Bp

Electra  
Ball lighting D;Bp  
Rolling thunder F;Fp  
Electric shards D;Fp  
Destruction F;D;B;U

Nova  
Earthquake slam D;Dp  
Missile D;Fp  
Air missile U;D;Fp  
Mini Grenade D;Bp  
Chest slam U;Dp

GENAGEN ■

## HELP

Pokud vás během turnajů bude trápit silná finanční tiseň, vězte že pomoc je velice jednoduchá. Stačí si vytvořit zbrusu nového hráče, vstoupit do libovolného turnaje a uložit si pozici. Hned po opuštění hry pomocí Diskeditoru nebo Volkov Commanderu změňte v souboru, který ponese jméno vašeho hráče hodnoty bytů určených offsety 28h, 29h a 2Ah na hodnotu 1.

# EXCALIBUR SHOP



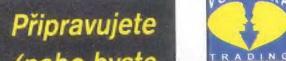
Připravujete  
(nebo byste  
rádi tvořili)  
počítačovou hru?

Jsme zde od toho, abychom se ujali její distribuce!

Zajistíme výrobu krabic, manuálů, potisk samolepících etiket, reklamu a distribuci v ČR, SR, případně i v jiných státech včetně USA a Velké Británie.

Jsme schopni distribuovat hry pro počítače PC a Amiga na 3,5" disketách, nebo CD-čkách. A to vše za oboustranně výhodných podmínek.

Kontaktujte nás ještě dnes.



## 7 dní a 7 noci

PC verze (minimální konfigurace PC 386, 2 MB RAM, VGA, doporučený Sound Blaster, nebo D/A převodník) 320,- Kč

## Tajemství Oslího ostrova

PC verze (minimální konfigurace PC 286, 640 KB RAM, VGA) 275,- Kč

Jak provést objednávku? Stačí nám zavolat nebo napsat a my pošleme hru 7 dní a 7 nocí, nebo Tajemství Oslího ostrova poštou na dobírkou až k Vám domů. (ceny jsou včetně poštovného a balného)

**Cechy:** VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373,  
572 01 Polička, tel.: 05/535 113, 0463/22 373.

**Slovensko:**

RIKI, BOX 117, 814 99 Bratislava 1,  
tel.: 07/496 346.



## Ramonovo kouzlo

PC verze (minimální konfigurace PC 286, 1 MB RAM, 3,5" HD, VGA, doporučený Sound Blaster) 385,- Kč



- Hra je kompletně v češtině
- Pohodlné a snadné ovládání myší
- Hudba a zvuky přes Sound Blaster
- 256-ti barevná SVGA digitalizovaná grafika
- Baleno ve velké barevné krabici

Jak provést objednávku? Stačí nám zavolat nebo napsat a my pošleme hru Ramonovo kouzlo poštou na dobírkou až k Vám domů. (cena je včetně poštovného a balného)

**Cechy:** VOCHOZKA TRADING, Dukelská 373,  
572 01 Polička, tel.: 05/535 113, 0463/22 373.

**Slovensko:**

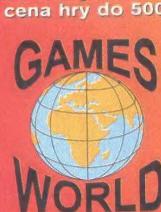
RIKI, BOX 117, 814 99 Bratislava 1,  
tel.: 07/496 346.



No, nejsem sice tak nadšen, ale určitě je výhodné koupit si hru se slevou u firmy Games World

## KUPÓN NA SLEVU

GAMES WORLD, s.r.o.  
Vodičkova 41 - PASÁŽ SVĚTOZOR  
110 00 PRAHA 1  
TEL.: 02/24 15 21 30,  
02/24 24 45 84



Tento kupón vystrihněte a odevzdajeťe v prodejně při nákupu nebo zašlete firmě Games World současně s objednávkou na zaslání zboží na dobírkou. Slevy se nesčítají - na 1 hru 1 kupón!

Pro předplatitele je sleva dvojnásobná, čtěte na straně 4

## KUPÓN NA SLEVU 100 korun

Firma JRC Vám při jednorázovém nákupu zboží za více než 2000 Kč poskytne na tento kupón slevu 100 Kč. Kupón nelze kumulovat. Platí do odvolání.

### PC SHOP

Vladislavova 24 (za OD MÁJ-KMART)  
110 00 Praha 1  
tel.: 02/24228640

JRC  
Chaloupeckého 1913  
169 00 Praha 6 Strahov  
tel.: 02/354979 fax: 02/521258

### Mimořádný výprodej disket !!!

SYNTRON Canada 3,5"2HD  
100% Error free, formátované ..... 228 195,-

NONAME 3,5"2HD  
formátované ..... 174 160,-

HgH 5.25"HD ..... 129 110,-

box FELOWES na 100 ks 3,5"  
moderní design se zámkem ..... 159 139,-

box SYNTRON na 100 ks 5.25"  
se zámkem ..... 159 139,-

Stačí nám zavolat, nebo napsat a my Vám pošleme zboží na dobírkou. K ceně účtujejeme poštovné dle tarifů. Ceny jsou uvedeny včetně DPH a platí pouze do vyčerpání zásob.

### CHIQUITITA

Po.Box 2, 190 00 Praha 9, tel.: 02/88 07 48



Ještě

3

Excalibury

do využití nové adventury v češtině od  
Vochozka Trading pro počítače PC

## AGENT V ZÁBĚHU

Další informace v příštím Excaliburu

SOUKROMÝ VYDAVATEL NÁHLE ZLEVNL PŘEDPLATNÉ EXCALIBURU O 25 % ! PROTO BUDÉ STÁT  
**JEDNO ČÍSLO 19,90 KČ,  
PRO PŘEDPLATITELE 18 KČ.**

Vydavatel Excaliburu prohlásil: „Nenechám se vyprovokovat všeobecným zdražováním, zejména poštovného, tisku a distribuce. Moji odpověď na toto zdražování je snížení předplatného tak, aby předplatitelé nebyli poškozeni“.

Dosavadním předplatitelům bude od tohoto čísla účtováno pouze 18 Kč.

### Česká republika:

Na složenku typu C (k dostání na poště) napište adresu: PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1. Číselně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zaslat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce“ srozumitelně a čitelně napишte, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jeich počet cenou a sečteťte. Zaplatte na nejbližší poště. Kontrolní ústřízek si ponechte. Informace o předplatném v CR na tel. čísle 02/867 128 15 od 9 do 15 hodin.

### Slovenská republika:

Na složenku typu C (k dostání na poště) napište adresu: ULTRASOFT, P.O. Box 74, 810 05 Bratislava 15. Číselně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zaslat (včetně PSČ). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce“ srozumitelně a čitelně napишte, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jeich počet cenou a sečteťte. Zaplatte na nejbližší poště. Kontrolní ústřízek si ponechte. Informace o předplatném v SR na tel. čísle 07/488 400.

1 číslo Excaliburu: 30 Sk

12 čísel Excaliburu: 12 x 30 = 360 Sk

24 čísel Excaliburu: 24 x 30 = 720 Sk

Upozornění: Rídte se nejnovějšími informacemi. Ceny, adresy a další informace o současných podmínkách mohou být v příštím čísle změněny.

**proxima**  
Veřejná obchodní společnost

Předplatěte si i Vy multimedialní časopisy

**CD-ROM NOW**  
**CD-ROM GAMES**

a najednou zjistíte, že si přiložený CD-disk s 650 MB demoverzí nových her, výukových a zábavných programů nemáte na čem přehrát...

Tento drobný nedostatek vyřešte koupí CD-ROM mechaniky

**SONY double speed za 4.995 Kč**  
nebo  
**MITSUMI quad speed za 7.695 Kč**

Je ovšem možné, že k dokonalému požitku z krásné hudby, kterou Váš počítač právě reprodukuje, něco malého chybí...

...mohla by to být třeba úplně obyčejná zvuková karta

**Sound Blaster 2.0 za 1.995 Kč**  
nebo o něco lepší  
**Sound Blaster 16 za 3.995 Kč**  
či snad dokonce jedinečná

**Gravis Ultrasound Max za 7.560 Kč**

Ceny jsou včetně DPH.

Anglické multimedialní časopisy jsou plnobarevné, mají více než sto stran a jako přílohu obsahují CD-disk. Dříve než se rozhodnete předplatit si celý ročník, objednejte si ukázkové číslo časopisu za 210 Kč!

Pište na adresu: PROXIMA – software nové dimenze  
P. O. Box 24, 400 21 Ústí nad Labem  
Volejte: (047) 520 01 82, 522 09 16, fax (047) 520 90 39

# RIKI

časopis novej generácie o počítačových hrách.

Jediný Slovenský časopis o hrách na PC a AMIGU konečne v Čechách.  
Jediný časopis s dvoma vyberatelnými plagátkami.



Hľadajte v stánkoch PNS

# PC SALON

Léto 95  
6. ročník

TRADIČNÍ PRODEJNÍ VÝSTAVA VÝPOČETNÍ A KANCELÁŘSKÉ TECHNIKY  
v paláci U Hybernů Praha

PC SALON  
RODEJNÍ VÝSTAVA POČÍTAČU A PROGRAMU

DOPROVOĐNÝ PROGRAM NA LETNÍM PCSALONU

Termín	11.00 hod.	13.00 hod.	15.00 hod.	17.00 hod.
6. 6. (Úterý)	Sítové operační systémy			
	MS WINDOWS NT 3.5 (S-COMP CENTRE)	MS WINDOWS 95 (Computer Press)	OS/2 WRAP 3.0 (IBM Praha)	NOVELL NETWARE 4.1 (S-COMP CENTRE)
7. 6. (Středa)	Systém řízení podniku			
	BPCS/AS (IDOM UNISOF)	SCALA (SCALA CZ)	MG/PRO (Digitel a.s.)	Systémy podpory rozhodování (Digitel a.s., MC <sup>2</sup> )
8. 6. (Čtvrtek)	Sítové a komunikační prostředky			
	Systém elek. obchodu (EDITEL)	Strukturovaná kabeláž (S-COMP CENTRE, AT&T)	Multimedialní komunikace (AT&T)	Centrum obsluhy, volání Telebarikning (AT&T)
9. 6. (Pátek)	CAD systémy			
	AUTOCAD r13 CZ (TGN Praha)	GENIUS + LT CZ (TGN Praha)	CAELEC + LT CZ (TGN Praha)	CAD KEY PRO 7.0 (S-COMP CENTRE)

Zvýhodnění akce konference S-COMP CENTRE (24.6.95)  
Ceník slevy  
Po společnosti pro Systém řízení podniku  
Program je slevový pouze pro pořadatele a jeho poslance.

**NEZAPOMEŇTE NA LETNÍ PCSALON VE DNECH:**

**6. června '95 (kontraktační den)**  
**7. - 9. června '95 (prodejní dny)**

Kontakt: agentura PCSALON s.r.o., Revoluční 1, 110 00 PRAHA 1 (pasáž Kotva)  
Tel.: (02) 248 151 47, Fax: (02) 248 152 22

VELETRŽNÍ SLEVY!

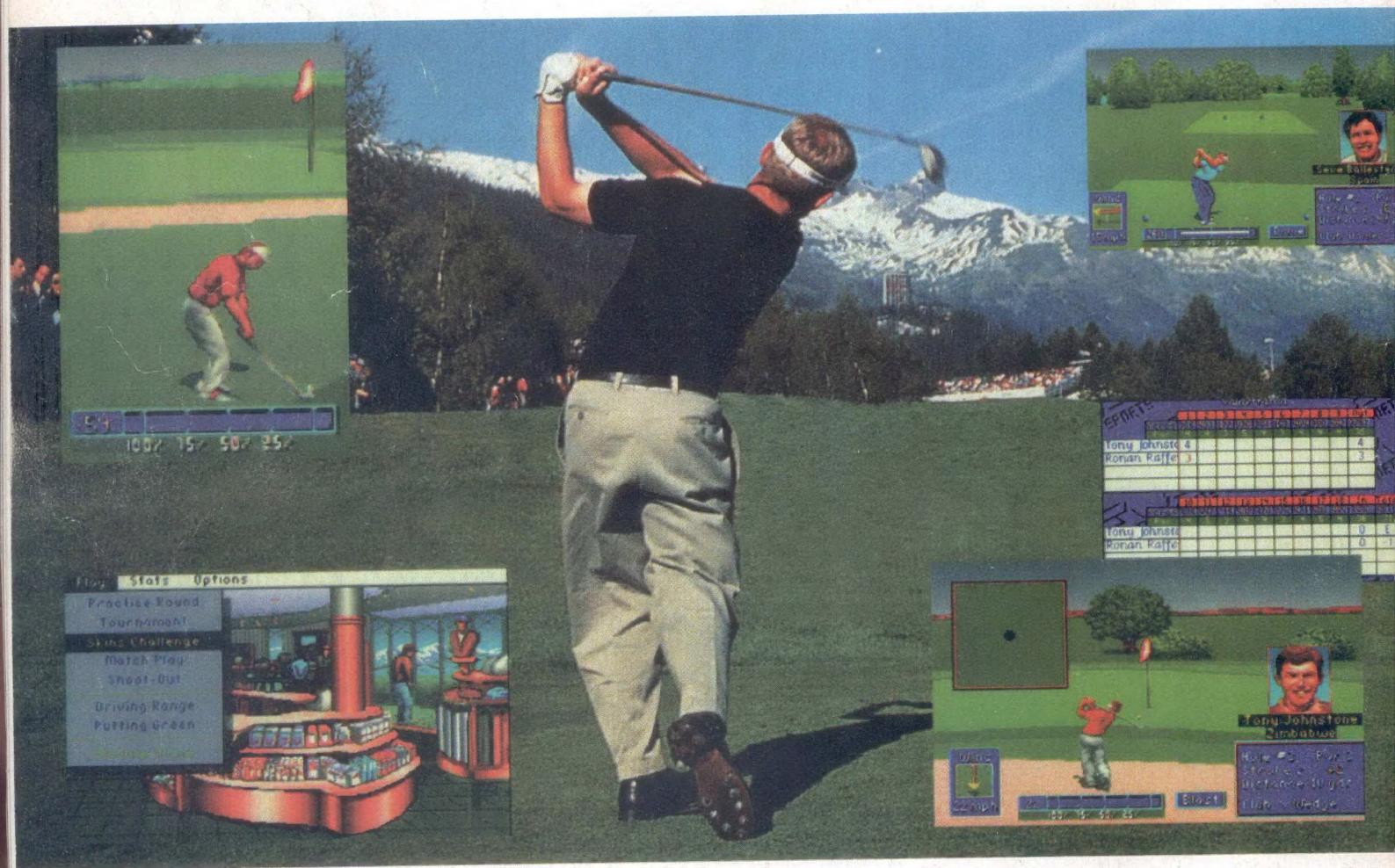
6. června '95  
(kontraktační den)  
7. - 9. června '95  
(prodejní dny)

**PC SALON**  
Kupon pro vstup  
SE SLEVOU !

Foto: Palác U Hybernů PRAHA, 10-18 hod.



# PGA EUROPEAN TOUR



Prístupné pre váš počítač  
**AMIGA A500, A600, A1200**

- MOŽNOSŤ HRY PRE JEDNÉHO AŽ ŠTYROCH HRÁČOV
- HRA PROTI DESIATIM NAJLEPŠÍM HRÁČOM GOLFU NA SVETE
- PÄŤ SKUTOČNÝCH EURÓPSKÝCH GOLFOVÝCH ŠAMPIONÁTOV
- VOĽBA VPLYVU POVETERNOSTNÝCH PODMIENOK



PREDAJ: ČR - NOVA, P.O.BOX 39, 763 11 ZLÍN, SR - ULTRASOFT, P.O.BOX 74, 810 05 BRATISLAVA, tel.: 498 46